ISSN 0989-5450

AMIGA® NEWS

A-news

TOUT POUR L'AMIGA®

DEVCON EUROPE à PARIS :
et alors ?, et alors ??, et alors ???

CARTE PC POUR 500 :
un PC là ou personne ne l'attendait

TEST HARD :
La carte asynchrone HURRICANE

TEST ABOMINABLE :
Le HOME VIDEO KIT de Commodore

Jay MINER :
la folle vie parisienne du papamiga

LA PRESSE ALLEMANDE :
Kommodoramigamagazinen

Extension TRILOGIC, PRINTERFACE, BASIC, ASM, Dom Pub, musique and much more...

MARS 1990 N° 23 Suisse: 7.80 FS Belgique: 185 FB Canada: 5.75 $

BNC BUSINESS NETWORK COMPUTERS

165 RUE JEANNE D'ARC 75013 PARIS . METRO CAMPO FORMIO
TELEPHONE : 43 36 96 97 . FAX : 43 36 06 46

LE ROYAUME DE L'AMIGA

200 M2 DE MATERIEL EN EXPOSITION SUR 3 NIVEAUX

CONFIGURATION I.C.A.O
AMIGA 3001

CARTE ACCELERATRICE 68030 . 28 Mhz
8 Mo RAM 32 BITS
DISQUE DUR 80 Mo 11 Ms
SCANNER SHARP JX-300 16 millions de couleurs
IMPRIMANTE COULEUR CANON FP-510
CARTE FLICKER FIXER
MONITEUR GEANT MITSUBISHI

CONFIGURATION P.A.O
AMIGA 2500

CARTE ACCELERATRICE 68020 . 14 Mhz
2 Mo RAM 32 BITS
DISQUE DUR 40 Mo
SCANNER N&B 200 DPI PRINT TECHNIK
IMPRIMANTE LASER POSTSCRIPT NEC 890
CARTE FLICKER FIXER
MONITEUR MULTISYNCHRO

CONFIGURATION M.A.O
AMIGA 2000

8 Mo RAM 16 BITS
DISQUE DUR CARTOUCHES 44 Mo
KORG M1
ROLAND D-50
ROLAND R8
MUSIC X

DEMONSTRATIONS UNIQUEMENT SUR RENDEZ-VOUS

ZA Blis, 24500 Eymet, France. Tél 53-23-76-16, 53-58-71-46. FAX 53-23-75-35

EDITO

Ca y est! **L'Amiga 3000** n'est plus une simple rumeur. Il existe, non en chair et en os mais en circuits et en boîtier; il a été présenté aux participants de la troisième Conférence Européenne des Développeurs qui s'est déroulée à Paris le mois dernier.

Nous n'avons pas le droit de vous dévoiler les détails de ce que nous avons vu, mais nous pouvons confirmer que les grandes décisions relatives à la "personnalité" de la machine ont été prises, ce qui signifie que le lancement commercial ne doit pas trop tarder.

La bonne nouvelle pour tous possesseurs actuels ou futurs d'Amiga est que l'Amiga 3000 ne rend pas obsolète les autres modèles de la gamme. Il n'y a aucun doute que la majorité des nouveaux logiciels et périphériques seront entièrement compatibles avec les 500 et 2000, tout simplement parce que le parc dépasse un million de machines.

En même temps, le 3000 ouvrira des possibilités nouvelles pour les professionels et autres fortunés qui peuvent se permettre de profiter des "*années '30*" (et bientôt sans doute des "*années '40*").

Notre Couverture : Montage scanné par Sharp, sélection par ASDG-Resep, mise en page par Professional Page

Ce numéro a été mis en page sur Amiga 2000avec 4 mégas RAM (carte A3001 de GVP), disque dur Quantum 40 mégas (carte GVP), carte Flicker Fixer, moniteur monochrome NEC multisync GS, les logiciels Professional Page, Deluxe Paint III, Prowrite QED, DMouse, Butcher, Quarterback et l'imprimante Laserwriter

SOMMAIRE

NEWS NEWS NEWS.....4
TEST PRINTERFACE, DISCOSCOPIE.....7
EXTENSION MEMOIRE TRILOGIC.....7
CONFERENCE DEVELOPPEURS.....8
HOME VIDEO KIT (TRAME-TEST).....12
TFMX SOUNDTOOL.....16
BARS AND PIPES.....17
LES JOURNAUX ALLEMANDS.....18
TEST HURRICANE 68030.....20
GVP 68030.....22
AMIGASHELL, ARP, ASH.....24
HOLDUP A PARIS.....25
DISQUETTE A-NEWS.....30
VOYAGE DANS LES ROMS (2).....31
RAPIDO ASSEMBLEUR.....34
ACCELERATEUR DEMOCRATIQUE.....35
AREXX.....36
LE RETOURDE BATCHMAN (COINC C) . 38
BASIC - LES GRAPHIQUES (2BIS).....40
C ++ SUR AMIGA.....41
LES VOYAGEURS DU TEMPS.....42
STRYX, TIME.....43
DOMAINE GRAND PUBLIC.....44
COURRIER.....47
PETITES ANNONCES/ABONNEMENTS.....50

A-News est édité et publié par NewsEdition SARL de Presse à ZA Blis, 24500 Eymet. Tél 53-23-76-16 53-58-71-46 FAX 53-23-75-35. Directeur de la Publication. Bruce Lepper

Copyright NewsEdition, 1988. Reproduction interdite sans autorisation. Amiga, Amigados, Workbench sont des marques déposées de Commodore Inc. Les articles n'engagent que leurs auteurs

AMIGA NEWS

Voici une **nouvelle extension mémoire interne** pour Amiga 500. C'est presque comme si Intelligent Memory de Frankfurt voulait narguer Roméo Rapido, qui vient tout juste de publier son article global et définitif à ce sujet (A-News N°22).

Le **WizRam 2.0** est extensible en pas de 512k et est compatible avec l'extension mémoire A501 de Commodore. Il y a une horloge et boîtier métallique comme le produit Commodore. Quand la carte est utilisée avec le Super Fat Agnus elle peut fournir 512k de mémoire chip.

La mémoire s'autoconfigure, et la partie "fast" peut être désactivée. Le connecteur-adaptateur pour le circuit Gary a été conçu pour permettre l'installation de la carte 68020 Hurricane 500.

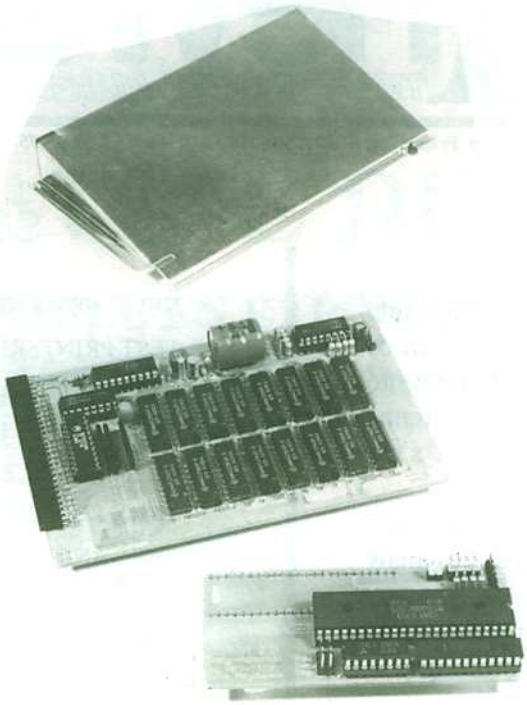
Le prix annoncé en Allemagne est de 749 DM avec 2 mégas. (*Intelligent Memory, Wachtersbacher Strasse 89, 6000 Frankfurt, tel +49-69-41-00-71, FAX +49-69-41-40-68.*)

* * *

Suite à un changement dans les spécifications standards des circuits mémoires 4Mx1, certains constructeurs de cartes mémoires vont avoir quelques problèmes. Une première victime est la **carte Hurricane 68030**, dont nous avons testé un prototype dans ce numéro.Les nouvelles dimensions "hors tout" des circuits 4Mx1 font que l'écartement entre les circuits est insuffisant - ils se touchent quand ils sont insérés dans les connecteurs. C'est un problème qui va également avoir des conséquences pour certaines cartes mémoires IBM et MacII.En attendant une carte re-dessinée, l'actuelle carte mémoire Hurricane est donc limitée à une capacité de 4 Mo de mémoire 32-bit.Daniel Instruments nous signale aussi que les possesseurs de cartes Hurricane qui voudraient ajouter les eproms d'interface disque dur (voir page 21) doivent obligatoirement envoyer la carte.

* * *

Intelligent Memory annonce que dans leurs laboratoires se trouve un A2000 avec



une nouvelle carte **Hurricane 2800 MkII** équipée de la dernière version du processeur 68030 de Motorola, l'XC 68030 RC50B, cadencé à **50MHz**. Selon IM cette nouvelle carte asynchrone donne un index de performance de 19.71 comparé avec un Amiga standard quand elle est testée avec le programme CPU_Speed de Ronin.

"Avec une performance pareille l'Amiga 2000 est parmi les ordinateurs personnels les plus performants d'aujourd'hui. Il bat les machines 80386 qui tournent à 33MHz, et est comparable aux ordinateurs 80486 disponibles. Il propose cette énorme puissance tout en permettant aux gens de continuer à disposer des avantages et capacités particuliers qu'ils aiment sur leur Amiga."

L'Hurricane Mk II-50 sera mise sur le marché dès que le 68030-50 sera disponible en quantités suffisantes pour un prix en dessous de 7000DM avec 4 mégas de 32-bit RAM.

* * *

Les **Editions le Grand-Moulin** au Québec annoncent la mise en domaine public de "***Slowdown***", un programme pour ralentir les Amiga 500/1000/2000 pour faciliter l'utilisation de l'ordinateur par des personnes handicapées. La priorité (0 à 20, en multi-tâche) et la vitesse (0 à 99) de Slowdown sont modifiables. Pour éviter des délais de chargement, il est préférable de lancer d'abord votre programme avant de lancer Slowdown (avec une commande dans la "startup-sequence" par exemple).

Grand-Moulin propose aussi la disquette **Ergo#1** sur laquelle se trouvent des programmes de jeux choisis pour être utilisés avec Slowdown.

Yves Brazeau et Jean-Rock Auger, deux ergothérapeutes concernés dans ce projet, expliquent que cette première disquette "a été mise sur le marché pour nous permettre, dans un premier temps, de sonder la pertinence de mettre en marche des disquettes orientées spécifiquement vers les besoins de personnes atteintes d'handicaps physiques et/ou mentaux. Nous invitons donc tous les intéressés à nous faire connaître leur existence."

(*Editions le Grand Moulin, 1016 r Charles Garnier, Drummondville, Québec J2B 2H4, Canada, tél 819-474-1360, FAX 819-474-5934*).

Bus Plus annonce la disponibilité de "**Brake**", un dispositif similaire, mais en hardware (prix 250F).

* * *

Chouette Informatique propose la **carte mémoire GigaMax** de Gigatron pour Amiga 2000. Pour ceux qui prévoient une montée graduelle en capacité mémoire sur leurs machines, la GigaMax est extensible par palier de 512k jusqu'à 6 mégas. Les deux derniers Mo sont à ajouter en une seule fois. Prix indicatif avec 2 mégas: 3640F TTC.

Un circuit Denise qui permettra aux Amiga 1000 d'exploiter le mode HAM est également proposé par Chouette Informatique au prix de 272F.

* * *

Pour rencontrer l'équipe de Chouette (Stand Gigatron, N°339-242) et d'autres distributeurs et revendeurs du monde Amiga rendez-vous à **Amiga'90 à Basle Fair Centre**, Basle, Suisse du 9 au 12 mai.

Cette expo est organisée par la même équipe que celle de l'Amiga'89 à Cologne. *Renseignements commerciaux en Allemagne Fédérale: 19-49-81-06-34-093.*

AMIGA NEWS

Sinon vous avez l'**AmiExpo de Washington DC** (Hôtel Sheraton, 16-18 mars), le **Cebit à Hanovre** (multi-ordinateur, mars 21-28), et le premier **"World of Amiga" à New York** (Pier 92, New York Passenger Ship Terminal, New York City, April 27-28).

Plus près de chez nous, notre collaborateur **Xavier LeClercq** nous informe de l'organisation d'une grande réunion non pas de pirates mais d'enthousiastes du **domaine public** à Tournai en Belgique le samedi 21 avril de 10h à 18h. Vous allez pouvoir compléter votre collection de Fred Fish, MiA, UGA etc. pour le prix de la disquette. Droit d'entrée : 20FF (120FB) pour couvrir les frais d'organisation.

Et n'oubliez pas **Amiga Show 1990** en Suisse (26 à 31 mars) à Sion. (Renseignements à l'Ecole Informatique, route de Gravelone 2, CH-1950)

Aux Etats Unis Commodore offre un **échange Amiga1000/Amiga2000**. Vous emmenez votre A1000 et 999 dollars (6000FF) chez votre revendeur Commodore et vous sortez avec un Amiga 2000. Intéressant? Le prix public d'un Amiga 2000 aux Etats Unis est 1900$ (environ 11000FF). Le prix en vente par correspondance est d'environ 1400$ (environ 8000F).

* * *

Syndesis annonce une série de modules pour Interchange, son utilitaire 3-D. ***Interchange v1.5*** contient un convertisseur de fichiers *Videoscape 3D* et un nouveau convertisseur *Sculpt* qui peut traduire les textures *Metal* et *Glass2* de *Sculpt4D* et écrire les fichiers scriptes compatibles avec Sculpt 3D et 4D.

Autre nouveauté: un convertisseur pour les fichiers *PageRender 3D*. Il lit et écrit PageRender 3D "facet files from any coordinate system, including Cartesian, Cylindrical, Spherical and Tetrahedral". Traduisez ça! (Prix $34.95)

Les possesseurs enregistrés d'Interchange et Interfont peuvent obtenir une mise à jour directe pour $20. (Syndesis, N 9353 Benson Rd, Brooklyn, WI 53521, Etats Unis, tél 608-455-1422.)

* * *

ImageLink est un logiciel de conversion de fichiers Amiga vers les formats utilisés sur Macintosh et PC. Il peut aussi convertir les fichiers entre les différentes formats 24-bit sur Amiga et crée des images IFF à partir de fichiers 24-bit.

En plus ImageLink permet de transferer les fichiers Sculpt (24bit RGB) directement sur une carte Targa. ($300.*Active Circuits Inc, 106 Highway 71, Manasquan NJ 08736, Etats Unis, tél 201-223-5999*)

«petites» en prix **TRUMPCARD** «grandes» en performances

Nouveau : tous les produits TRUMPCARD autobootent directement sous FFS et sont compatibles avec les disques durs amovibles SyQuest

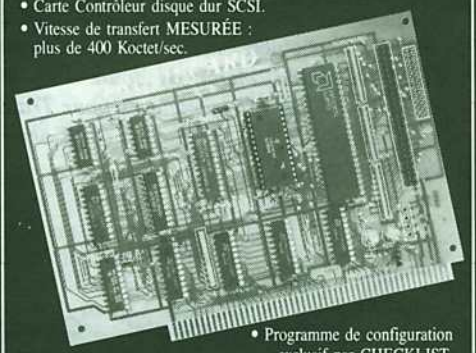
CARTE DISQUE DUR TRUMPCARD A2000

• Les systèmes carte disque dur SCSI TRUMPCARD 2000 sont assemblés, testés et formattés sous WB 1.3 par IVS ou BUS PLUS.

• Ils sont compatibles avec tous les disques durs SCSI 3.5" Quantum, Seagate, Miniscribe, Conner et Mantor.

TRUMPCARD

• Carte Contrôleur disque dur SCSI.
• Vitesse de transfert MESURÉE : plus de 400 Koctet/sec.



• Programme de configuration exclusif par CHECKLIST. Il transforme le formatage en rêve.
•Le Smartboot d'IVS autoboote tous les disques à froid (Kickstart 1.3).

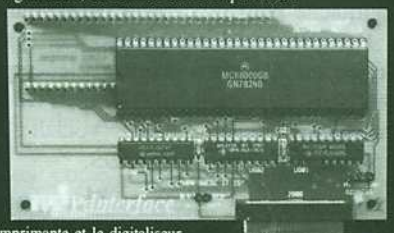
TRUMPCARD 500

• Les systèmes carte disque dur SCSI TRUMPCARD 500 sont assemblés, testés, et formattés sous WB 1.3 par IVS ou BUS PLUS.
• Le chassis ergonomique, de couleur similaire à l'A500 reçoit toute l'électronique et le disque dur SCSI 3.5".

• Un connecteur supplémentaire permet de recevoir l'extension RAM Meta4 peuplée à 2 ou 4 MO.
• Le passage à l'A2000 n'entraine pas de surcoût.
Trumpcard, Meta4 et le disque dur sont totalement compatibles A2000.

PRINTERFACE

• Le petit produit qui facilite grandement la vie des utilisateurs de digitaliseurs, de scanner et... d'imprimante !



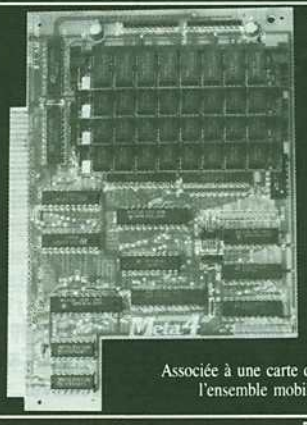
• L'imprimante et le digitaliseur sont toujours disponibles, installer Printerface et oubliez-le.

IVS et A-MAX

• Utiliser A-MAX avec un disque dur. Seul TRUMPCARD vous le permet !
• Formatez directement sous MAC et AMIGADOS sur le même disque dur en utilisant le DISK MANAGER MAC et TCUTILS V 1.36-A-MAX.
• Profitez de la Mega Avance d'IVS dans ce domaine.
A-MAX est un produit READY-SOFT

LES PRODUITS

SONT DISPONIBLES CHEZ LES VRAIS SPECIALISTES AMIGA.



META 4

• Extension RAM sur carte demi-longueur.
• Compatible A500 et A2000.
• Peuplée 2 MO, extensible à 4 MO.
• Associée à une carte disque dur sur A2000, l'ensemble mobilise deux connecteurs.

I.V.S. est importé et distribué en France par BUS PLUS
41, rue Barrault - 75013 PARIS - Tél. : (1) 45 80 05 66 - Téléfax : (1) 45 88 63 82

AMIGA NEWS

Jeff Bloom de la société **Taliesin** nous confirme que ***ProVector***, un nouveau **logiciel de dessin vectorisé**, sortira dans environ deux mois. Il pretend que ProVector est beaucoup plus rapide que Professional Draw et peut simuler jusqu'à 256 couleurs sur l'écran avec les routines de dithering. On peut sauvegarder ses fichiers en format ProVector, IFF, ou Postscript. *(Taliesin, PO Box 1671, Ft Collins, CO 80522, Etats Unis, tél 303-484-7321).*

* * *

Les **Editions du Syllogisme** annoncent la disponibilité de leur **videocassette Pixel Party**, un recueil des meilleures oeuvres créées sur Amiga. Parmi les auteurs vous trouverez Olivier Maillard, Hervé Godreuil, Jean-Jirou Najou, Charles Ancé, Christian Dezert, Vero Goyo et Larry Flash, Raymond Quai, Serge Guellec, Martine Arguillère, Bernard Caillaud, Serges Hammouche, Frédéric Boullier, Georges Cucchiaro, Jérôme Lefdup, Jean-René Bader, J-F Jaffeux, et Michel Welterlin. (190F port compris, Les Editions du Syllogisme, 14 rue Fermat, 75014 Paris).

Vingt sept minutes d'animations, soit plus de 200 disquettes ont été transférées et montées par Syllogisme, soit un transfert broadcast genlock GST2000 (pour sa sortie RGB uniquement) plus codeur Pal Matra T21C sur Betacam SP, 5 autres minutes (l'habillage) ont été codées avec le tout dernier genlock Magni en Y/C sur S/VHS. Montage du tout en régie Betacam SP. Production avec la soociété Perspective Vidéo pour les transferts, et Vidéo UN pour le montage. Les 28 autres minutes étaient déjà montées sur bande vidéo U-matic, BVU, Beta ou 8mm.

Les 24 minutes d'animations sont sonorisées par le Syllogisme avec la société 12/8 Concept avec 2 samplers et synthés pilotés par le logiciel CU-BAS sur Atari (Ed: aiee). Trente-six minutes etaients sonorisées par les auteurs.

* * *

Le mois prochain, un article sur les **systèmes auteurs** UltraCard, Cando, Interactor, Thinker, CLAS, Creativa... par Philippe Ducalet de Delta 7 - Avantage. Et... **tests de plusieurs disques durs pour Amiga500** par Roméo Rapido, et de plusieurs digitaliseurs son par Nicolas Fournel.

* * *

Selon un message sur Usenet, la dernière version de ***DBW_Render***, la 2.1, est maintenant disponible en "package" avec un produit commercial, ***World 3D***, un éditeur pour DBW_Render qui vous permet de retravailler vos scènes de façon interactive. World 3D génère automatiquement les fichiers .INP script pour DBW_Render. *Prix $65. Adresse: Synthetic Reality, PO Box 6066, St Cloud, MN 56302, tél 612-259-9499.*

* * *

Une nouvelle version de l'**émulateur minitel Flammitel 2**, la 3.6, est disponible par correspondance chez DELTA7-AVANTAGE au prix de 450F avec câble minitel et 400F sans câble. Ses auteurs, Alexander Livshits et J.M.Forgeas, en cède la distribution sans rétribution personelle au profit du développement pour des enfants handicapés. La disquette contient en plus FlamTrans, utilitaire de transfert de fichiers entre Amigas à distance (*Ed: un grand merci de toute l'équipe d'A-News à ces programmeurs pour Trans, sans laquelle A-News ne serait que l'ombre de lui-même*)

* * *

Dernière minute: *Chouette Informatique nous signale une erreur dans sa publicité (page 23). Pour les références 0005 et 0009 il faut lire 1 Mo au lieu de 1.5 Mo.*

Bus Plus annonce qu'il distribuera, en association avec Power Products, la carte **KCS Power PC** pour Amiga 500 décrit sur la page 10. Il prévoit que ce produit sera disponible dans environ deux mois. Le prix sera entre 3300F et 3500F TTC.

La sortie de "**Infinity Machine**" de MAST ne sera pas avant mi-avril.

La société **RVB**, connue pour son travail sur Macintosh, propose désormais les services suivants sur Amiga:

- Shooting de diapos 24x36 en 8 ou 24 bits des fichiers IFF ou RVB jusqu'à une résolution de 4096 pixels par 2732. Le prix varie de 100F à 800FHT suivant la résolution;

- Impression sur imprimante couleur thermique Tektronix à une résolution de 300dpi Sur papier A4 le prix est de 150FHT et sur transparents A4 de rétro-projection 200FHT;

- Transfert vidéo sur masters Betacam SP-PAL (ou tout autre format) au prix de 900FHT les 5 premières minutes. Tranche supplémentaire de 5 minutes 400FHT.

(RVB, 29 rue Hippolyte Maindron, 75014 Paris, tél 40-44-87-88)

* * *

L'éditeur BCM propose "Le Maître du jeu sur Amiga", contenant des trucs et astuces pour "améliorer, maîtriser, vaincre, dompter, gagner sans tricher et gagner en trichant. Auteur Patrick Brunet, Prix 125F.

UGA Software annonce la commercialisation de "Musical Enlightenment", son premier "Low Budget" programme (testé dans A-News N°19) au prix de $27 + $2.50 envoi. (UGA, PO Box 881, 3700 AW Zeist, Pays Bas).

* * *

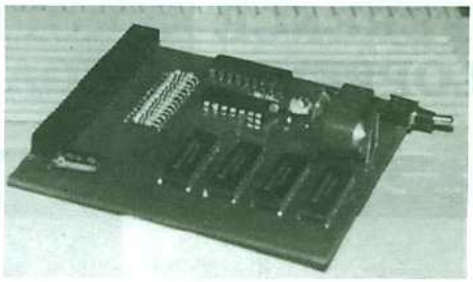
Enfin, pour faire plaisir à **Nicolas Costes** de *Commodore France* qui en était obfuscé (scandalisé), Ed: admet qu'il a personnellement et accidentellement inséré une coquille dans l'article de Roméo au sujet de l'AmigaNet, ***A-News*** n°21 page 18.

Tripos n'est pas du tout un système pour transputers, mais le système multitâche pour processeur 68000 qui était à l'origine de l'AmigaDos. Le système Tripos est décrit en détail quelques pages plus loin dans ce même n°21. L'OS pour transputers auquel Ed: voulait faire référence est bien sur HELIOS.

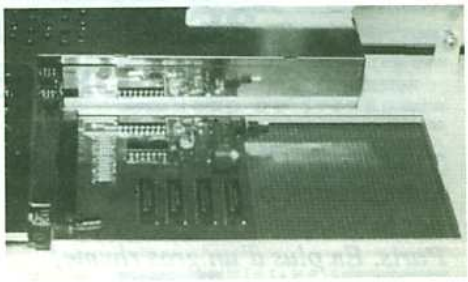
MINI-TESTS

Extension 512k de Trilogic et Printerface

ROMEO RAPIDO



L'extension Trilogic dehors...



....et dedans

En présentation ce mois-ci l'**extension mémoire 512** Ko de la société anglaise *Trilogic* et **Printerface** de chez IVS, tous deux importés par *Bus Plus*.

Le **Trilogic 512k** est un compatible A501 mais à base de chips de 1 MégaBits au lieu des traditionnels chips de 256 KiloBits. Il n'y a donc que 4 boîtiers au lieu de 16 dans une A501. Les avantages sont: consommation électrique sensiblement réduite et dégagement de chaleur inférieur. De plus cette carte fait exactement la largeur du rail sur lequel on glisse l'extension mémoire ce qui empêche de pouvoir la connecter à l'envers et donc de griller cette dernière et l'Amiga. Pour ceux qui utilisent essentiellement des jeux, cette carte possède un interrupteur qui permet de désactiver les 512 Ko de fast ram pour utiliser les logiciels qui sont incompatibles avec une extension mémoire, ils s'agit en fait de vieux programmes ou de démos. Si vous possédez un Super Fat Agnus il vous faudra mettre l'interrupteur en position On car sinon l'Amiga reste bloqué et refuse de booter. Dans ce cas précis, l'interrupteur est inutile puisque l'extension est alors reconnue comme Chip ram et n'empêche donc pas le fonctionnement correct de tels programmes.

Le **Printerface** est un ensemble hard et soft qui permet de rajouter un ou deux ports parallèles à votre Amiga.

La carte s'enfiche entre le 68000 et son support sans autre forme de procès. Si vous voulez deux ports supplémentaires, il vous suffit d'empiler deux interfaces PRINTERFACE et de les configurer à l'aide des jumpers qui sont sur la carte. Si vous avez un Amiga 2000 le connecteur parallèle peut être fixé sur le chassis, pour un A500 vous devrez laisser la nappe sortir de votre Amiga. Côté soft, il suffit de démarrer sur votre disquette de boot, WorkBench ou disque dur, puis de double cliquer sur l'icone correspondant à vos désirs, l'installation des nouveaux drivers sera alors automatique. A noter que si vous avez plusieurs disquettes pour booter votre Amiga il est nécessaire de renouveler l'opération pour chacune d'elle. Vous pourrez, dès cette installation terminée, utiliser votre port parallèle en entrée (digitaliseur son ou vidéo) et le PRINTERFACE en sortie pour votre imprimante. Chaque fois que vous utiliserez un digitaliseur, l'Amiga ira chercher les données sur le port parallèle et chaque fois que vous utiliserez l'imprimante, les données arriveront à l'imprimante via le PRINTERFACE. Comme le PRINTERFACE supporte le multitâche, il est possible d'acquérir des données sur le port parallèle (digitaliseur, écran tactile, lecteur de carte magnétique ou autre) et en même temps d'envoyer des données sur le deuxième port (imprimante) sans qu'il y ait besoin d'une intervention humaine. Attention tout de même car les programmes de digitalisation de son bloquent le multitâche pour avoir une meilleure qualité. Si vous lancez une impression juste avant de commencer à digitaliser un son, l'imprimante s'arrêtera dès que son buffer sera vide et reprendra son travail dès que vous arrêterez de digitaliser.

Les produits TRILOGIC et IVS sont inportés et distribués par BUS +, 41 rue Barrault 75013 Paris et sont fournis avec notice en Français. Prix: Printerface 1050F, extension RAM 975F

DISCOSCOPIE DISCOSCOPIE DISCOSCOPIE

-Ce mois ci j'ai pu tester ***DiscoScopie***, une disquette d'utilitaire d'**ESAT SoftWare**, une société nouvelle venue dans le monde de l'Amiga mais qui c'est déjà fait un nom dans les mondes impitoyables des CPC, PC et ST. Il s'agit en fait de la version Amiga d'un programme existant sur ST et qui permet d'aller fouiller au plus profond des disquettes. Quand je dis un programme, ce n'est pas tout a fait exact, en effet il y en a trois: un éditeur de piste, un copieur et un exploreur. Ils sont tous trois appelables depuis un menu général par simple pression sur les touches de fonction. L'éditeur de piste vous permettra d'aller "bidouiller" les secteurs de la disquette et même de lire des disques au format ST et PC. Il permet aussi de réparer certaines erreurs du DOS (erreurs de checksum). Le copieur est un copieur classique avec une option copie analogique qui permet de copier certains logiciels protégés. En tous cas le programme refuse obstinément de se laisser copier lui ! il fallait s'en douter. L'exploreur quand à lui permet de localiser des fichiers ou des blocks sur un disque. Il existe toute une foule de fonctions, dont en particulier la possibilité de transférer des fichiers ou de formater des disques, ce qui fait de ce package un bon utilitaire surtout pour ceux qui ne "jacqtent" pas l'anglais car ESAT SoftWare étant une société de la région Bordelaise, leur docs sont entièrement dans la langue d'adoption de notre abominable préféré (sa langue maternelle étant bien sur le Tibétain des hauts plateaux de l'Himalaya), ce qui constitue un plus pour ce genre de programme où il est nécessaire de comprendre un minimum ce qui ce passe.

Je lui reproch erai seulement d'être un peu long à charger, mais d'un autre côté cela permet au utilisateurs "minimalistes" (Chorizo Kid) ne possédant que 512 Ko d'utiliser DiscoScopie sans trop de problèmes de mémoire. Dommage que, protection oblige, on ne puisse pas l'installer sur un disque dur. (*Esat Software, 55 rue du Tondu, 33000 Bordeaux*)

Romeo Rapido.

Et en plus...

Un BOOT SELECTOR

Vous trouverez également chez Bus + un Boot Sélector qui permet de booter sur un drive externe, intéressant pour ceux qui ont un drive 5-1/4 ou qui ont des problèmes avec leur drive interne. Le montage s'intercale entre le "even CIA" et son support et comporte un double inverseur qui permet de basculer de df0: à df1:. Il est quand même recommandé d'éteindre l'Amiga avant de basculer l'interrupteur. Une dernière remarque, le fait de booter sur un drive externe n'inverse pas df0: et df1: mais empeche la reconnaissance du drive interne (le df1: devient le nouveau df0:), dans ce cas il faudra vous contenter d'un seul drive.

Prix 125F

3EME CONFERENCE EUROPEENNE DES DEVELOPPEURS AMIGA (Paris)

Les 6, 7 et 8 février nous étions à la troisième Conférence Européenne des Développeurs sur Amiga à Paris. En plus d'un gros rhume, nous avons ramené quelques informations que nous allons vous faire partager dans la mesure du possible. En ce qui concerne les produits non-Commodore pas de problème mais en revanche il nous est interdit de dévoiler des renseignements concernant l'Amiga 3000 et le système 1.4.

Gail Wellington, Director Special Projects

Amiga 3000: La Bonne Direction

Date de sortie? Prix? Caractéristiques techniques? Nous ne pouvons rien dire, et d'ailleurs nous ne sommes pas au courant des réponses aux deux premières questions. Le prochain grand événement informatique en Europe est le ***CeBIT 90*** (Hanovre, Allemagne Fédérale, du 21 au 28 mars) et dans le passé Commodore a souvent utilisé CeBIT pour faire des annonces majeures. Wait and see.

L'**Amiga 3000** a été présenté aux développeurs en prototype. Il a un nouveau look "accrocheur", et le **WorkBench 1.4** présente une interface utilisatrice plus soignée qui rendra quasiment inutile l'usage du CLI ou du Shell pour la plupart d'entre nous. Nous ne pouvons pas en dire davantage.

Mais il y a une caractéristique importante que nous pouvons confirmer, et qui concerne tous les utilisateurs actuels de la machine. C'est que l'Amiga 3000 est une continuation logique du système existant, et la compatibilité avec votre logithèque ne doit pas poser de problème majeur. L'A3000 sera en fait le modèle haut de gamme d'un système qui a l'Amiga 500 à la base, et rien n'empêchera quelqu'un de s'acheter un Amiga 500 tout en se disant qu'en cas de besoin il pourrait transférer ses programmes et ses données sur une machine qui égale (et souvent dépasse) les machines haut de gamme des autres "familles" en micro-informatique. D'après nous, les décisions prises par Commodore en matière d'évolution de la machine ont été bonnes.

La nouveauté qui a le plus "frappé" Roméo c'est la nouvelle **carte graphique couleur haute définition**, issue de la recherche d'un groupe de l'université de Lowell aux Etats Unis. Elle n'est pas encore disponible en produit commercial, et le prix n'est pas annoncé, mais un prototype était là pour nous donner un aperçu de son potentiel.

Cette carte est capable de travailler avec une résolution de 1024*768, ce qui impose bien évidemment l'usage d'un moniteur multisynchro. A l'initialisation de l'A2000 elle reçoit automatiquement une adresse sous le système standard d'autoconfiguration. Quant aux couleurs disponibles sur l'écran, elles sont au nombre de 256 à choisir parmi une palette de 16 millions.

La carte possède bien sûr sa propre sortie vidéo mais aussi 2 Mo de ram et un processeur dédié au graphisme, le Texas TMS34010, cadencé à 50 MHz. Il est plus rapide de faire faire une décompaction IFF par la carte que de lui envoyer des fichiers image déjà décompactés. Le transfert des données graphiques s'opère par DMA qui peut aller chercher les données n'importe où dans la mémoire de l'Amiga (Chip ou Fast).

MacII prépare toi

La carte .se programme comme un device. C'est à dire que vous lui envoyez des instructions avec la célèbre fonction DoIO et celle-ci démarre des opérations en conséquence. En très haute résolution, il n'y a pas assez de mémoire sur la carte pour faire du double buffering, ce qui interdit les animations sur des écrans entiers; par contre, et j'ai pu le constater dans la démo, il est possible, vu la vitesse du processeur, d'animer des petites portions de l'écran. Bien évidemment si on travaille dans des résolutions type Amiga (640*512) il est alors possible d'utiliser le double buffering mais sans scintillement et en 256 couleurs au lieu de 16.

Au niveau dessin, il y a déjà un certain nombre de fonctions implémentées dans les ROMs de la carte qui permettent de tracer des droites, d'afficher des points, de remplir des polygones avec ou sans partterns et cela à une vitesse stupéfiante quand on sait qu'il est nécessaire de travailler sur 8 bit planes (2 puissance 8 = 256 couleurs) je dois dire que la démo des différents modes de tracé et de remplissage m'a laissé béat.

Il ne reste plus qu'à Dan Silva et aux autres à sortir de nouvelles versions de leurs programmes pouvant exploiter les capacités de cette carte dès sa sortie officielle. Pour le moment il y a déjà la possibilité d'afficher des images calculées sur l'Amiga et ce qui était déjà beau en mode Ham devient génial sur cette carte (en HAM, bien qu'on dispose de 4096 couleurs, on en utilise rarement plus d'une centaine dans une image).

Mac II prépare toi, l'Amiga arrive et il a bien l'intention de te surpasser.

Attention! Les produits que nous allons vous décrire maintenant, à l'exception d'AmigaNet, ne sont pas encore importés en France. Ils étaient exposés dans une salle spéciale à la fin de la conférence où les developpeurs pouvaient présenter leurs derniers-nés. Les prix (sauf pour AmigaNet) ne sont pas les prix publics et sont très approximatifs.D'abord, trois systèmes de réseaux à philosophies radicalement différentes:

● **AmigaNet,** le compatible-Ethernet qui vous à déjà été présenté dans ***A-News*** il y a deux mois. Nous avons pu voir la module pour A500 qui reprend fidèlement les formes de l'ordinateur (installation sur le bus). La carte pour Amiga2000 est maintenant disponible au prix de 5000F HT avec manuel en français et 5 mètres de câble (Distributeur *CIS*).

Le PC BridgeBox

Réseau pour education, l'Aminet de ESL

● **TFNet**, un système italien similaire utilisant le port série et donc moins cher. Bien entendu ce système n'est pas compatible EtherNet et surtout il est limité par la vitesse du port série, soit 31250 bps. Comme AmigaNet il permet de partager les ressources des différentes machines mais à cette vitesse on a l'impression d'utiliser une disquette alors que c'est un disque dur qui est à l'autre bout. Le représentant a annoncé une nouvelle version se connectant directement sur le bus, qui sera beaucoup plus rapide, mais aussi plus chère (environ 3000F). *Pour renseignements contacter Andrea de Prisco, c/o Technimedia srl, via C.Perrier 9, 00157 Roma, Italie, tél +39-6-4180300, FAX +39-6-4512524.*

● **ESL Educational Network**, un système israélien aussi nommé **AmiNet** qui est plus particulièrement destiné à l'éducation. Il permet de partager un disque dur entre 20 machines connectées en "étoile" au serveur par le port parallèle. D'après ce que nous avons pu voir, l'accès au disque avec l'AmiNet est aussi rapide que s'il était branché directement sur le bus de l'Amiga. Mr A. Ben Nathan nous a assuré que les tests avaient montré que même si plusieurs machines utilisent le disque dur en même temps, la vitesse reste largement suffisante pour une telle utilisation.

Le prix de l'unité centrale est 1300$ (environ 8000F). Ce boîtier métallique assez volumineux contient le disque dur (un Quantum 40 mégas pour le démo, mais n'importe quel disque dur SCSI est compatible) et les cartes de contrôle du système. La conception est très originale, avec comme objectif le partage d'un disque dur et imprimante parallèle et la connection facile des postes supplémentaires par un petit boîtier sur le port parallèle (prix environ 90$ ou 550F par poste). Le disque dur, lui, n'est même pas formaté en AmigaDos, mais à l'écran rien ne trahit cette astuce. Le développeur prépare une version qui permettra à l'enseignant de communiquer avec les autres postes sur le réseau.

En Israël ce réseau est déjà bien établi, et selon Mr Ben Nathan 30% des écoles primaires et 90% des "kindergartens" utilisent l'Amiga.

Après les réseaux, les solutions compatible-PC pour Amiga 500!

Toujours du même fabricant israëlien, **Amiga PC BridgeBox**, un compatible PC cadencé à 10 MHz qui utilise le clavier et le lecteur de disquette de l'A500 mais dispose, contrairement à la carte passerelle, de sa propre sortie vidéo: il suffit de basculer un inverseur pour passer de vidéo Amiga à vidéo PC.

Ce système présente l'avantage d'être simple, ce qui permet Roméo de le préférer à la solution de KCS PowerBoard (voir plus loin). Il possède 8 slots compatibles XT, autorisant l'utilisation de toutes sortes de cartes, et une sortie vidéo compatible Hercule et CGA.

Prix environ 300 dollars (1800F). *(A.Ben Nathan, ESL Software Systems, 2th Kaplan st, Tel Aviv, Israel, FAX 972-3-259274).*

VOUS RECHERCHEZ AMIGA BUS+ VOUS OFFRE LE CHOIX ET LA FIABILITE DES GRANDES MARQUES

VENTE PAR CORRESPONDANCE

EXTENSIONS DE MEMOIRE A 2000

MICROBOTICS (2/8 MO) 8-UPDIP		IVS META4	
peuplée 2MO	3.990 F	peuplée OK	1.500 F
peuplée 4MO	6.190 F	peuplée 512K	2.150 F
peuplée 6MO	8.250 F	peuplée 1MO	1.990 F
peuplée 8MO	9.690 F	peuplée 2MO	4.450 F
		peuplée 4MO	7.500 F

A 500

IVS META4/500		MAST MINIMEGS	
peuplée OK	2.190 F	peuplée 512K (A)	3.230 F
peuplée 512K	2.950 F	peuplée 1MO (A)	3.500 F
peuplée 1MO	3.690 F	peuplée 2MO (A)	4.400 F
peuplée 2MO	5.250 F		
peuplée 4MO	8.290 F		

TRILOGIC

Extension RAM 512K avec horloge, accumulateur, interrupteur 975 F.

IVS

TRUMPCARD

Carte contrôleur SCSI • Vitesse de transfert mesurée à plus de 400 KO sec • Equipée de l'IVS SMARTBOOT Permet l'Autoboot à froid de tous les disques durs • Logiciel de formatage en «checklist» Transforme la configuration en REVE

TRUMPCARD A2000

Carte contrôleur disque dur SCSI 1850 F.

Toutes les TRUMPCARDs sont livrées avec les ROMs Autoboot et l'utilitaire de configuration TC UTILS 1.3

SYSTEMES CARTES DISQUE DUR SCSI TRUMPCARD

CARTE CONTROLEUR TRUMPCARD SCSI ET DISQUE DUR SCSI PREFORMATE

TRUMPCARD HC30	30 MO	SEAGATE ST138N (40ms)	6.990 F.
TRUMPCARD HC40Q	40 MO	QUANTUM PRODRIVE (19ms)	7.990 F.
TRUMPCARD HC48	48 MO	SEAGATE ST157N (28ms)	7.300 F.
TRUMPCARD HC60	60 MO	SEAGATE ST177N (28ms)	10.300 F.
TRUMPCARD HC80Q	80 MO	QUANTUM PRODRIVE (19ms)	11.400 F.
TRUMPCQRD HC100Q	100 MO	CONNER CP3100 (25ms)	13.000 F.

DISQUES DURS AMOVIBLES EXTERNES SYQUEST

INFINIT40S livré avec 2 cartouches 14.490 F.

DISQUES DURS AMOVIBLES INTERNE

INFINIT40 (-) livré avec 2 cartouches 13.410 F.

INFINIT40 DISK PACK (cartouche 40 MO amovible) 1.390 F.

TRUMPCARD 500

Carte contrôleur disque dur SCSI, avec boîtier 2700 F.

Toutes les TRUMPCARDS sont livrées avec les ROMs AUTOBOOT et l'utilitaire de configuration TCUTILS 1.3

TRUMPCARD 500/30	30 MO	SEAGATE ST138N (40ms)	7.500 F.
TRUMPCARD 500 40Q	40 MO	QUANTUM PRODRIVE (19ms)	8.550 F.
TRUMPCARD 500 60	60 MO	SEAGATE ST177N (28ms)	10.900 F.
TRUMPCARD 500 80Q	80 MO	QUANTUM PRODRIVE (19ms)	11.940 F.
TRUMPCARD 500 100Q	100 MO	CONNER CP3100 (25ms)	13.250 F.

VOUS UTILISEZ A/MAX

AMIGATOSH (M.A.S.T.)
Lecteur de disquette compatible MAC Se connecte à A MAX 2030 F

AMIGATOSH PLUS (M.A.S.T.)
Lecteur de disquette compatible MAC conçu pour se connecter à l'Amiga et installer les ROMS Apple dans l'AMIGATOSH PLUS
AMIGATOSH PLUS 2686 F
La solution élégante et efficace !

FLICKOFF (M.A.S.T.)
A500/A1000 bientôt A2000 M.A.S.T
Elimine le «flicker» sur A500 et A1000
Nécessite 1 moniteur Multisync
3.995 F

INFINITY MACHINE (M.A.S.T.)
A500/A1000 (bientôt sur A2000
Une super «machine» 68030 pour A500 et A1000 Le 68030 tourne à 16, 20, 25, 33 ou 50 MHz
Consultez-nous.

UTILISEZ UN DISQUE DUR avec A-MAX !

IVS A-MAX (logiciel de configuration)

Formatez votre disque dur sous partition MAC-AMIGADOS et PC (sous AMIGA-DOS) Bien sûr il vous faut la carte contrôleur TRUMPCARD * (*les programmeurs de READYSOFT n'y sont pas parvenu)

IVS/A-MAX 780 F

VOUS DIGITALISEZ, VOUS IMPRIMEZ ?

IVS vous offre la solution

PRINTERFACE est un second port parallèle (de sortie uniquement)

PRINTERFACE 1.050 F

TRILOGIC

AMIGA AUDIO DIGITIZER

CHOISISSEZ ENTRE LA VERSION MONO OU STEREO

Les deux digitaliseurs (samplers) Amiga vous offrent le meilleur rapport qualité/prix.
La fréquence et la dimension de l'échantillon sont déterminées simplement par le logiciel que vous utilisez Fonctionne avec Audiomaster I & II, Perfect Sound, Future Sound, ProSound, Datel sampler et Sonix, etc ... Livré avec câble de connection et « Sound Workshop ». Disquette DP

AUDIODIGITIZER MONO 345 F.
AUDIODIGITIZER STEREO 495 F.

MINIAMP 5

Se compose d'un amplificateur 4 Watt par canal, est équipé d'une commande de réglage de volume Il est livré complet avec câbles, alimentation et deux enceintes format bibliothèque, haute qualité, trois voies comprenant un tweeter, un sqwaker et un woofer.....
Miniamp5 vous offre la qualité ultime dans le domaine de la mini hi fi, peut aussi être utilisé avec stéréo personnelle, cassetophone, claviers, etc
Prix 895 F.

MINIAMP 3

L'amplificateur compact stéréo 4 Watt par canal qui équipe le système Miniamp 5. Il est livré complet avec câbles et alimentation Il fonctionne avec vos propres haut-parleurs d'impédance 4-32 Ohms ou la plupart des écouteurs
Prix 290 F.

MINIAMP 4

Ensemble comprenant le Miniamp 3 et deux haut-parleurs coniques de 114 mm 530 F.

INTERFACE MIDI

INTERFACE MIDI 2 pour A2000/A500 et A1000
Equipée d'une prise IN, d'une prise OUT ET D'UNE THROUGH et en plus OUT de deux prises qui peuvent être validées soit en OUT ou THROUGH par interrupteur
La souplesse de votre interface en est grandement augmentée.
Prix 510 F.

MOUSE MASTER (PRACTICAL SOLUTIONS)

Ne vous cassez plus la tête et ne cassez pas non plus votre Amiga
Il existe un moyen simple de passer de la souris au joystick Une simple pression sur le commutateur suffit !
Prix 290 F.

SOURIS INFRA ROUGE (PRACTICAL SOLUTIONS)

La souris sans câble A vous la liberté Vous pouvez vous éloigner de votre Amiga et travailler à l'aise
La souris la plus recherchée de France et d'ailleurs
Prix 895 F

CHANGE KICKSTART

Enfin il vous est possible de passer du Kickstart 1.2 au Kickstart 1.3 en utilisant un commutateur, permet d'avoir les Kickstart 1.2 et 1.3 installée dans votre ordinateur
Prix 290 F (sans ROM)

AUTO FIRE

La destruction en masse des aliens demande de passer son temps à appuyer sur le bouton de mise à feu Avec AUTOFIRE c'est terminé, cet accessoire intelligent vous permet de passer en autofire Vitesse de tir réglable. Livré avec 2 jeux de « shoothemup » gratuits
Prix 235 F

BRAKE « F R E I N » pour l'Amiga

Certains jeux ne vous semblent-ils trop rapides ? Vous aimeriez les ralentir ? Ce magnifique petit périphérique le fait pour vous Livré avec commutateur Réglable Excellent pour les programmeurs. Livré avec 2 jeux de « shoothemup » gratuits
Prix 250 F

DISTRIBUTEURS

PARIS ET REGION PARISIENNE • **A.M.I.E.** (11e) • **B.N.C.** (13e) • **RUN INFORMATIQUE** (13e) • **PHASE INFORMATIQUE** (14e) • **VIDEOSHOP** (1e, 12e, 14e) • **A.A.S.** SARCELLES (95)

PROVINCE • (13) MARSEILLE **A.M.I.E. INFOLOGS POINT IMAGE** • (21) DIJON **DIALOG INFORMATIQUE** • (35) RENNES **MICRO C** • (38) ECHIROLLES **SYSMIC INFORMATIQUE** • (64) BAYONNE **B.A.B. MICRO** • (69) LYON **Ets. GELAIN** • (71) CHALONS S/SAONE **ESPACE PROGICIEL**

CONDITIONS GENERALES DE VENTE : Nos prix s'entendent TTC, départ Paris, paiement comptant • Base cours US$. Livre sterling au 01/01/90 • PORT métropole : Carte et Disques durs : 70 F. - Autres produits : 30 F.

BON DE COMMANDE BUS PLUS

A ENVOYEZ AVEC VOTRE REGLEMENT AMIGA.....

BUS PLUS 41, rue Barrault - 75013 PARIS
Tél. (1) 45 80 05 66 - Fax 45 88 63 82

NOM

ADRESSE

VILLE CODE POSTAL

Date Signature

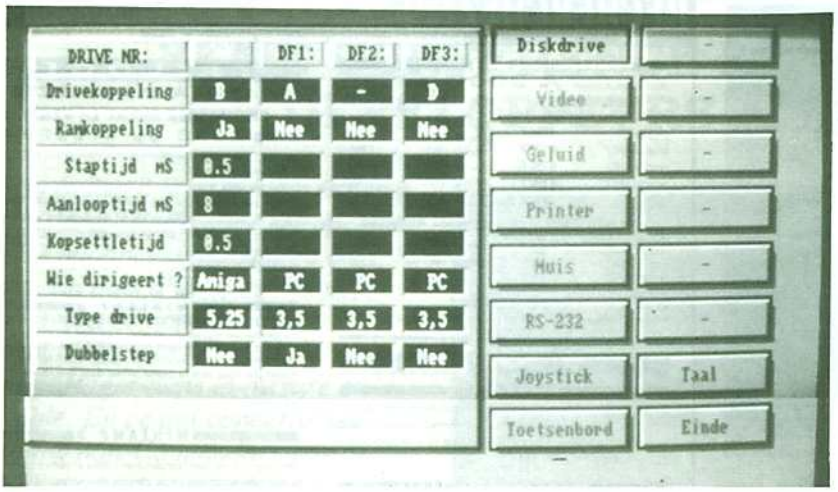
CHEQUE CCP Carte Bancaire L expire à

Je vous passe commande de :

QTE	ARTICLE	PRIX unit

FRAIS DE PORT

TOTAL



Ecran de configuration des lecteurs avec PC Power Board

PC Power

Le PC Power Board est assez épatant. Il consiste en une carte compatible A501 qui, en plus de rajouter de la mémoire à votre Amiga 500, permet de le transformer en compatible PC !

Pour un prix d'environ 450 dollars (moins que 3000FF) vous avez une carte qui ajoute 512k et horloge permanente à votre A500, tout comme l'A501 de Commodore. Mais cette carte, qui est forcément de la même taille que l'A501 (puisqu'elle s'insère dans le même connecteur à l'intérieur de la machine), contient en plus un véritable émulateur IBM-PC. Encore plus fort est l'émulation, toujours sur la même petite carte, de plusieurs options qui sont en supplément sur un vrai PC: monochrome Hercules et CGA, RS-232, interfaces pour disque dur et les lecteurs de disquettes de l'Amiga, souris, poignée de jeu, carte parallèle et d'autres encore.

La carte sera livrée avec MS-DOS 4.01, MS-DOS SHELL et GW-BASIC, des manuels Microsoft en français et le manuel KCS et logiciel.

Il y a 1 méga de RAM sur la carte. Sous MS-DOS il y a 704k disponible plus 64k EMS. En mode Amiga, 512k est reconnu normalement par le système et 512k est disponible comme RAM disque. Le procédure de boot (démarrage) en PC dure 4 secondes, mais le côté PC peut également booter à partir du Workbench. L'interface disque dur et le mode couleur ne fonctionnent pas encore. Le développeur, qui a travaillé pendant un an et demi sur ce projet, dit qu'il va d'abord programmer un driver pour l'A590 disque dur de Commodore. (*KCS, Kuipershaven 22, 3311 AL Dordrecht, Pays Bas, tél 078-310-931, FAX 078-312-659.*)

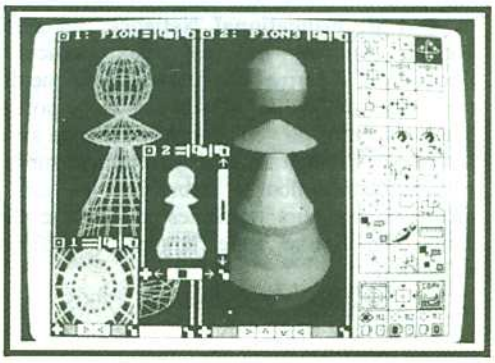
(Remarque de Roméo: Si on soustrait du prix le coût d'une A501, ces deux systèmes "PC" ont un prix similaire, mais le deuxième est plus une performance technique proche de la "bidouille" qu'un vrai compatible PC. En effet il n'est momentanément pas possible de reconnaître les disques durs et l'affichage émulera Hercule et CGA "prochainement". De plus il est impossible d'utiliser une carte PC sur un tel système).

Et voici le résultat.: WordPerfect sous MS-DOS, si nous avons bonne mémoire (Une carte PowerPC est sur le capot de l'A500)

Egalement en présentation, un **émulateur ST** en SOFT (comme Amax). Depuis le temps qu'on en parlait... il semble que ce soit maintenant une réalité, bien qu'il ne s'agisse encore que d'un prototype. Il semble qu'il reconnaisse les disques durs Amiga et puisse être utilisé avec une carte accélératrice, ce qui ferait de l'Amiga un compatible ST plus rapide que le ST, j'en vois déjà qui commencent à rire jaune. (Ed: ce produit étant sous developpement, son créateur n'est pas encore pret a devoiler ses coordonnées...).

Painter 3D

Un peu plus loin on pouvait admirer, et surtout entendre, les derniers produits de *Adept Development* qui devrait bientôt déferler sur nos écrans. Essentiellement le *Real Time Sound Processor*, qui vous à été présenté par ChoriZo Kid, mais aussi ***Digital-Studio*** un logiciel de digitalisation genre AudioMaster avec séquenceur intégré, et ***Painter3D***, un modeleur qui permet la



Painter 3D

création et la visualisation d'objets en 3D en temps réel (le 'temps réel' étant plus raisonnable si l'on dispose d'une carte accélératrice).

Côté disque dur, on pouvait admirer l'unité **Vortex** (distribué en France par *Guillemot International*) qui permet également d'augmenter la taille de la mémoire de votre Amiga 500 ou 1000 de 4 Mo et que nous allons tester prochainement, de même qu'un modèle de hard card pour 2000. (Nous esperons aussi tester bientôt deux autres disques durs pour Amiga 500 : le **DoubleDisque** de *Chouette Informatique* et le **Trumpcard 500** de *Bus Plus*)

Comme vous pouvez le constater, beaucoup de nouveautés depuis l'AmiExpo de Cologne, ce qui montre bien l'intérêt particulier que portent les fabricants de hard et les créateurs de soft à l'Amiga.

-Roméo Rapido, Bruce

AVRIL 1990
l'ESPACE AMIGA®
ouvre ses portes

150 m² de passion
c'est le nouveau défi d'Essonne Mailing

❍ les logiciels les plus performants en démonstration permanente
(Caligari®, AmigaTEX®, DPaint III®, DigiPaint 3®, DigiView 4®, Pro Video Plus®, Professional Page®, ...)

❍ des configurations à base de 68030, de transputer, genlock, imprimante laser, digit audio et vidéo EN LIBRE ACCES*

❍ un centre de formation aux disciplines graphiques sur Amiga®
(N° d'agrément en instance)

❍ des Amiga® 500 et 2000 en réseau

❍ abonnements magazines US, photocopie, télécopie

*selon conditions figurant dans notre info spéciale

TOUJOURS EN EXCLUSIVITE

CALIGARI®

LE logiciel de création d'images de synthèse en temps réel vraiment PRO

DISQUETTE DEMO: 100 F
(préciser: 68000 ou 68020)

~~~~~~~

AMIGATEX®

LE logiciel de composition de l'impossible: formules scientifiques, tableaux, ...

DISQUETTE DEMO: 50 F
revendeurs, nous contacter

DE GRANDS NOMS FIGURENT DANS NOS REFERENCES

FRANCE TELECOM
AIR FRANCE
GROUPE HACHETTE
AGENCE SYGMA

ESSONNE MAILING

3, Impasse Jules Dalou (Jusqu'à fin Mars)
Rue du Bois Sauvage (à/c d'Avril)
91000 EVRY
Tél: 64.97.96.54 Fax: 69.91.19.25

DEMANDE D'INFO et CATALOGUE

Nom/Prénom: _____

Adresse: _____

_____

Type de machine: _____
~~~~~~~

J'ai reçu mon formulaire simplifié de déclarations de revenus.....

.....

Depuis, j'ai bousillé deux calculatrices et je me frictionne au pétrole HAHN pour stimuler la repousse des poils que je m'arrache par grandes touffes avant des les manger en gémissant.

.....

Dois-je déclarer mon ours et le couple de vautours qui squatent la salle de bains comme personnes à charge ? Ma grotte rentre dans quelle catégorie ? qui ais-je le droit d'abattre ?

.....

Heureusement, il nous reste les joies de la vidéo taxée à 25% et de la miga taxée à 18.6

HOME VIDEO KIT - *Très acceptable*

HOMO VIDEOKITUS

COMMODORE, dans un instant de lucidité foudroyant, s'est décidé à sortir un genlock pour le petit miga 500. Voici l'instant fatidique ou il convient d'être sauvagement abominable.

Le HOME VIDEO KIT (ou *"vidéo pour la maison à assembler"* pour faire plaisir à tous ceux qui luttent contre l'impérialisme culturel du grand satan) est, selon ses parents, le *"nouvel outil des vidéo-reporters"*.

Je veux bien bouffer quelques lignes de cette trame pour vous parler de la boîte en carton du "HVK" mais c'est la dernière fois. Bien que conçue par SAGA, l'agence de com' de Commodore réputée pour son goût douteux et un manque d'imagination frôlant les limites de la provocation ("Passeport pour le monde de demain" pour les PC, "KIT ou double" pour le starter et le home office KIT, etc...), et basée sur le même concept que celle du 500, la boîte du Vidéo Kit réussit à être belle grâce à de bonnes proportions et un pelliculage brillant qui donne un aspect fignolé comme au bon vieux temps du 1000. Souhaitons qu'il s'agisse d'une opération délibérée et non d'une mauvaise manipulation.

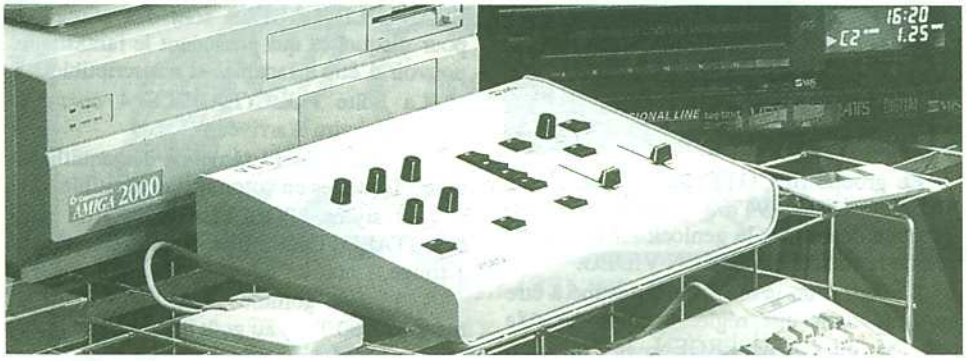
(Des gens me disent *"tes tests de boîtes, on s'en bat les brosses"*. Bande de niais, si la boîte est belle, c'est que les mecs ont aussi pris le temps de fignoler ce qu'il y a dedans... et toc.)

Tiens, justement, la boîte contient un beau boîtier beige plein d'électronique d'ou pend un câble très joli également, une petite alim 12v qui fait pas propre mais qui marche bien, deux câbles cinch-cinch, 3 disquettes et la doc.

Monsieur, c'est un genlock !

Bien sur, vous l'aviez compris bande de petits canaillous, le Vidéo Kit est un genlock-incrustateur-filtre électronique destiné aux enthousiastes du camescope et du 500. La connexion à la miga s'opère par le biais d'un câble à gaine tresse solidaire du genlock et assez long pour rejoindre la prise moniteur du 500 même si vous avez un bidule genre A590 connecté sur le port d'extension. Le genlock dispose d'une entrée et d'une sortie PAL en cinch/RCA, d'une sortie DB23 pour votre moniteur et d'une très banale prise d'alimentation 12v pour l'alim du même nom. A priori, l'homme du futur à tout ce qu'il lui faut pour raccorder son camescope ARBRA-CAM Pal 3002 autofocus 12x à zoom CCD au genlock.

A l'avant du bô boîtier beige de monsieur Commodore, on trouve plein de boutons noirs : un petit poussoir pour inverser le masque de découpe du genlock (soit incruste sur la couleur 0, soit incruste sur tout sauf la couleur 0), trois petits



Voici le **Genlock VES**one du constructeur allemand Videocomp à trois effets de volets fondus, qui sera distribué par CIS au prix de 13900FHT. Il fonctionne en YC (Hi-8 et S-VHS) et composite PAL, et incorpore un filtre électronique et *Digiview Gold*. Le Yeti regardera ça de plus près dans une prochaine *Trame*.

poussoirs pour opérer le filtrage RVB du signal vidéo de référence en vue de digitalisation avec DIGI-VIEW, trois gros potentiometres permettant de retoucher légèrement les niveaux des composantes du même signal de référence et un interrupteur à trois positions pour sélectionner le signal de sortie : Amiga tout seul, vidéo toute seule, les deux qui s'incrustent.... heu, pouf, pouf.... le mélange incrusté.

La vieille bidouille en bois des îles

Le Vidéo Kit est basé sur le le genlock interne 2301 de Commodore pour le 2000 dont il reprend l'intégralité des fonctions : genlockage sur une source PAL composite, entrée et sortie vidéo en cinch/RCA, selecteur de signal 3 positions - référence, Amiga, mélange - pour les sorties PAL et RVB moniteur et qualité moyenne du signal. Néanmoins, il semble fort que ce bête circuit ait profité du savoir-faire de KIMATEK, déjà impliqué dans l'installation d'un 2000 chez TELE-BOUYGUES, qui l'a couché à plat dans un boîtier en le privant de slot vidéo mais en le dotant d'une correction RVB comme compensation.

Seul petit défaut de cette opération de chirurgie, l'alimentation du bidule s'opère désormais par le biais d'un petit transfo genre calculatrice qui se fera un plaisir de venir bouffer LA dernière place libre de votre batterie de prises multiples. Ca fait pas particulièrement HI-TECH mais z'enfin bon ça marche, alors ....

Les disquettes La doc

Plus prévoyant que votre astrologue favori, Commodore a mis des programmes dans la boite du Vidéo Kit pour les étourdis qui n'auraient que KARATE NINJA BLACK MISSION CRAZY KIDS OF THE MOONLIGHT IV comme soft de titrage.

▼ Je désire recevoir PIXEL PARTY. CI-joint mon réglement de 190 F par :

❍ Chèque ❍ Mandat

A l'ordre de : Les Éditions du Syllogisme. 14 rue FERMAT - 75014 Paris

NOM : ..... ADRESSE : .....

CODE POSTAL : ..... VILLE : .....

Date : ..... Signature :

Vous avez droit à deux programmes de KIMATEK : WIPE MASTER et GENERIC MASTER.

WIPE MASTER permet de produire des volets, des stores et des double-rideaux dans une palette de 4096 couleurs. Le programme propose un méchant catalogue de volets overscan à vitesse variable, pratiques pour les raccords de vos montages vidéo.

GENERIC MASTER est un petit programme de titrage permettant de composer en 3 couleurs, 8 fontes avec ou sans ombrage, des titres en scroll (vertical) ou en roll (horizontal). Pas d'effets fulgurants mais un déplacement très propre.

Comme vous avez été très sages, vous avez droit à une disquette de fontes CaleFonts pour votre GENERIC MASTER, et aï donc....

CONTACT !

Posé à gauche du 500 et raccordé à un camescope PAL grâce au câble fourni d'origine, le Vidéo Kit se comporte raisonnablement bien vu ce qu'il y a dedans et son prix. Certes, il détériore un peu le signal de référence mais cela reste très acceptable pour l'utilisateur moyen qui ne dépassera pas le stade de la deuxième génération. L'image Amiga souffre tout logiquement de son passage en PAL, principalement en ce qui concerne le rouge et les contours, mais reste stable et bien définie.

Le filtre RVB marche mieux qu'un vrai mais je trouve dommage qu'il ne soit pas automatique alors que NEWTEK, concepteur de DIGI-VIEW, a eu la bonne idée de créer un système ultra simple de pilotage de filtres par un bête port joystick. On se consolera de ce filtrage artisanal en pensant à tous ceux qui ont eu la mauvaise idée d'acheter autre chose qu'un Amiga et qui seraient heureux d'avoir le quart d'un DIGI-VIEW sur leur petoire.

Le HOME VIDEO KIT est l'outil idéal pour le bidouilleur sans pretention qui souhaite se faire plaisir en exploitant toutes les combinaisons de la vidéo et du 'miga en PAL. Pour 5000 francs, 6000 avec DIGI-VIEW GOLD, le Vidéo Kit laisse le GST 30 de SATV loin derrière et fait moins gadget que le petit MINI-GEN.

Un grand bravo à Commodore France qui prête du matériel à des créatures mythiques pour des tests dans des revues difficiles à trouver en kiosque.

L'OMNI-GEN 702

surtout en régie

Le groupe SECOTECH (49 et 63 rue Victor HUGO 94700 Maison Alfort) distribue désormais le genlock **OMNI-GEN 702** de la société OMICRON VIDEO.

Il s'agit d'un genlock PAL destiné à être implanté dans une régie. Comme pour le MAGNI ou le SUPERGEN, le fonctions d'incrustation et de fondus sont regroupées sur un boîtier de télécommande. Mais, contrairement aux deux autres bestiaux précédemment cités, l'OMNI-GEN présente l'avantage d'être externe à la miga et de disposer d'une alimentation indépendante (donc peu ou proue de parasites et autres divagations électriques).

Physiquement, l'OMNI-GEN se présente sous la forme d'un boîtier 19" d'une unité de haut dotée d'un inter marche/arrêt sur la face avant et d'un harel de BNC femelles à l'arrière relié par un câble d'1m80 (une liaison allant jusqu'à 45m est disponible en option) à un pupitre de télécommande de 12 sur 18.

Outre le fait qu'il synchronise la miga sur une source PAL non-corrigée, l'OMNI-GEN permet d'opérer des transitions en cut ou en fondu manuel entre l'image source, l'image Amiga, le mélange et un noir.

Il dispose de toutes les sorties dont on peut avoir besoin en régie : une sortie RVBS permettant un recodage ou un matriçage particulier voir une exploitation directe comme la vidéoprojection, des sorties Y et C pour des besoins éventuels de signaux particuliers ou pour le S-VHS, et le HI-8, une sortie KEY permettant d'intégrer l'Amiga en downstream comme générateur de caractères ou pour des incrustes complexes, une sortie "preset" permettant de visualiser un effet avant de le lancer sur la sortie "programme" finale.

L'OMNI-GEN respecte intégralement la norme PAL à l'encodage et dispose de réglages de phase horizontale et de sous-porteuse permettant de l'intégrer à tous les types d'équipements. En option, on peut l'équiper d'un quartz fournissant une référence interne.

Reste maintenant à voir l'engin au travail et son prix. (*Ed Photo dans les pages News du mois dernier*).

Un autre petit test vite fait sur le gaz ??. Monsieur BUS+ nous a envoyé une boite cylindrique d'un diamètre de 8 centimètres sur 18 de haut. Les connaisseurs auront immédiatement remarqué que cet emballage était un peu trop petit pour contenir une bouteille de GLEN FIDDISH ou trois balles de tennis mais elle est remplie avec un kit complet d'ERASABLE LABELS. Les ERASABLE LABELS sont des étiquettes pour disquettes qui possèdent le fantastique pouvoir d'être effacables et reinscriptibles.

La boite POLLYLABELS 4 contient, dans leur ordre d'arrivée :

- 1 sachet de 14 tampons démaquillants pour disquettes en coton non comestible.
- 2 stylos "POLLYLABELS" (en fait, des STAEDTLER white board recarossés), 1 rouge, 1 noir à l'odeur sympathique.
- 1 stylo-gomme STAEDTLER mars rasor 527-60 T (?) au goût détestable
- 1 flacon de liquide magique POLLYLABELS (contenance 2 Oz environ) de couleur bleu clair (c'est de l'alcool)
- 18 planches de 3 étiquettes blanches POLLYLABELS spécial 3 et 1/2 soit 54 étiquettes.
- 4 planches de pastilles colorées rouge, vert, bleu, jaune soit 96 pastilles.

Les étiquettes collent comme des vraies et le procédé a résisté à 34 effaçages-reinscriptions que j'ai pratiqué moi-même pendant plusieurs jours en refusant de m'alimenter. Je déconseille très fortement l'usage du produit nettoyant fourni lors d'un apéritif ou en injections nasales. Mais, au delà de cette technologie de pointe apparemment au point, on doit se poser des questions d'ordre plus moral : la notice est-elle en français ?. Notre pre-version de test était en anglais mais cela s'avère peu gênant pour une personne déjà habituée à utiliser un crayon feutre fin pour écrire et un chiffon pour effacer. Je remercie monsieur BUS+ d'importer ces produits qui, certes, encouragent l'alcoolisme chez les jeunes mais leur permettent de changer les noms des programmes pour jouer de bons tours à leurs amis.

Michel CHEVALET, prouvant une fois de plus que le ridicule tue beaucoup plus difficilement qu'un 357 MAGNUM, a présenté récemment des jolies nimages de saint-these aux petits nenfants que des parents inconscients abandonnent aux griffes puantes du CLUB DOROTHEE de la chaîne en béton. Ce scientifique, surdoué de la manipulation de maquettes de satellites à des heures de grande écoute, expliquait à un public de bambins debilisés que la belle animation qui tournait derrière lui avait été réalisée "simplement" à l'aide d'une souris!!!. J'invite monsieur CHEVALET à me faire une démonstration de ce nouveau matériel qui, j'en suis sur, va sérieusement simplifier la vie des milliers de personnes qui se tuent la santé à modeler des théières.

Je profite de ce passage télé pour remercier l'audimat qui nous a débarrassé momentanément des deux russes du futur (NO FUTUR'S !)

EL YETi

Official HARRICANA SolexTeam

La Chouette vous souhaite de joyeuses fêtes de Pâques...

CHOUETTE INFORMATIQUE

N SIRET: 352 323 281 00019

Tél.: (33) 88 895 241
Fax.:(33) 88 895 230

Boite Postale 42

F-67340 INGWILLER

Notre souris assure une parfaite prise en main, de par ses formes arrondies. Elle vous permettra de travailler d'une manière plus précise, offrant un travail moins fatigant.

Pour AMIGA
Réf. 1200
312 Frs

Pour PC-XT/AT (RS 232)
Réf. 5200
458 Frs

Utilisateur de l'A 1000:

Si votre Amiga 1000 ne vous permettait pas de faire apparaîttre les images en HALF BRIGHT MODE (ou HAM), à partir de maintenant c'est possible. En effet grâce au nouveau DENISE vous pourrez enfin admirer les images dans ce mode. Encore une aide offerte par CHOUETTE INFORMATIQUE.... Cela est aussi valable pour les A2000A et les premiers A500.....
ROM DENISE 8362R8 (Réf1007) **275 FRS**

La branche aux bonnes affaires.....

Offre de PAQUES no 1 - Pour les débutants et les autres.....
Un lecteur externe 3"1/2 + une MiniMAX Type 0 (512 KO) pour....

1998 FFrs .....

Offre de PAQUES no 2 - Pour ceux qui ont encore des disquettes 5"1/4...
Un lecteur externe 5"1/4 + une MiniMAX type 0 (512 KO) pour....

2348 FFrs....

GigaMAX Le must de la Chouette.....

Carte d'extension A2000 GIGATRON.

Passez allègrement de 512 KO à 8 MO par palier de 512 KO avec notre nouvelle carte... Des prix tous petits... Une qualité inégalée. Exemple: Une carte équipée de 2 MO extensible à 2.5, 3, 3.5, 4, 4.5, 5, 5.5, 6 et 8 MO....

3640 FFRS.

Ca c'est Chouette et cela se trouve sous la référence 0103

Référ.	Désignation	Prix
	Carte mémoire pour A 500 CICATRON	
0005	MiniMAX A500 1.5 MO (peut être étendue à 1.8 MO)	1949.00
0001	*A500 SB 512 KO (non extensible)*	*849.00*
0009	MiniMAX Plus 1.5 MO (extensible à 2MO - Kick. 1.3 néces.)	2149.00
0010	MiniMAX Plus étendue à 2 MO (nécessite le Kickstart 1.3)	3099.00
0400	Kit d'extension n 1 contenant une MiniMAX PLUS étendue à 1MO (avec horloge), le Kickstart 1.3 et le Big AGNUS. Peut être étendue à 2 MO...	2599.00
	Carte mémoire A 2000 CICATRON	
0103	CICAMAX 2MO (extensible à 8 MO)	3640.00
	Double-Disque - Combiné externe Disque-dur -Carte mémoire de 2 MO (Continuation du Bus)	
0500	20 MO + mémoire 2 MO (sans RAM)	4399.00
0501	40 MO + mémoire 2 MO (sans RAM)	6799.00
0502	20 MO + mémoire 2 MO (avec RAM)	6399.00
0503	40 MO + mémoire 2 MO (avec RAM)	8799.00
	Divers	
1005	Big AGNUS (pour A 500 et A 2000)	555.50
0506	Lecteur 3"1/2 interne pour A2000 (même qualité que l'externe)	859.00
0504	Lecteur 3"1/2 externe pour A500-A1000 et A2000	949.00
0505	Lecteur 5"1/4 externe pour A500, A1000 A2000 etA 2000 /XT	1299.00
1006	Rom Kickstart 1.2 pour A500 ou A2000	354.75
1202	Platine Kickstart 1.2/1.3 avec ROM 1.3	397.80
1205	Platine Kickstart 1.2/1.3 avec ROM 1.2	447.80

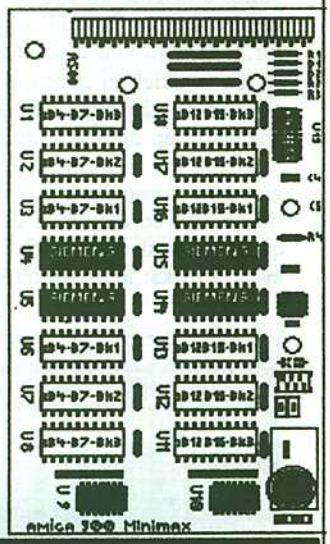
N'écoutez pas les corbeaux.... nos produits sont chouette... De plus CHOUETTE INFORMATIQUE sera présent à AMIGA 90 à Bâle en Suisse du 8 au 12 MAI 1990. Venez y nombreux, vous ne le regretterez pas.....

MiniMAX...

La première extension mémoire modulaire.....

Vous avez bien lu.... MiniMAX est une carte d'extension modulaire... La première en FRANCE utilisant en plein la technologie européenne pour un tout petit prix. A partir de la MiniMAX type 0 vous pourrez passer à la MiniMAX A500, pour ceux disposant du KICKSTART 1.2 ou 1.3 et du FAT AGNUS. Par contre les chanceux, ayant la nouvelle version 1.3 du KICKSTART et le BIG AGNUS, pourront passer à la MiniMAX PLUS -première extension mémoire pouvant atteindre 2MO et exploitant les possibilités du BIG AGNUS! Pas de chance pour les premiers? Que nenni! Car grâce au Kit d'extension (réf.0400) il leur est possible d'acquérir la ROM 1.3 et le BIG AGNUS. Encore une exclusivité CHOUETTE INFORMATIQUE pour un prix super chouette de 2599 Frs (comprenant la ROM 1.3, le BIG AGNUS, une Platine MiniMAX étendue à 1 MO) regardez autour de vous... Vous ne trouverez pas mieux.....

MiniMAX type 0
Réf.0002
512 KO extensible à 2 MO avec horloge...
Garantie 1 AN
1199 Frs



PAQUES 3 - Pour les voraces en mémoires.....
Un double disque disque dur 20 MO/2MO (non peuplé) + 1 MiniMAX Plus 1 MO + le Big AGNUS .....

6503.50 FFRS

qui n'a pas son lapin de Pâques?

Bon de commande à renvoyer ou à recopier. Date:.....Nom..... Prénom:..... Age:..... demeurant ..... CP:.....Commune:.....

exemplaires référence n .....

O Chèque joint (+20 Frs de participation au port pour les commandes inférieures à 1000 FFRS) O Contre-remboursement (+frais de port et C.Remb.)

Signature obligatoire (du représentant légal pour les Mineurs).....

Je dispose de 7 jours pour résilier ma commande (lettre recommandée avec AR) Signature obligatoire (du représentant légal pour les Mineurs).....

LA PORTEE DE A-NEWS PAR NICOLAS FOURNEL

TFMX Soundtool et Bars & Pipes

Il faut parfois savoir vivre dangereusement: ce mois-ci dans La Portée, deux logiciels encore méconnus mais qui devraient, je pense, très vite s'imposer. Musique Sound-Trackerisante à souhait avec TFMX SoundTool de DemonWare et comment devenir plombier en 10 leçons grâce à Bars & Pipes de Blue Ribbon Bakery.

TFMX SoundTool:

Karsten Obarski a décidément fait bien des émules outre-Rhin: TFMX SoundTool est un nouveau séquenceur interne, sur 4 voies, d'origine allemande. Juste un nouveau clone de SoundTracker? Hum... pas sûr, regardons voir d'un peu plus près...

Le logiciel en question arrive avec un classeur de 120 pages de documentation en anglais et un dongle à enfiler dans le port joystick. La documentation, malgré un glossaire conséquent et très bien réalisé, risque tout de même de déconcerter quelqu'un de totalement novice. Il y a bien sûr aussi 3 disks: le programme en lui-même, avec des démos, et deux disks d'échantillons. Les musiques et les instruments sont d'une qualité rarement égalée sur Amiga, d'ailleurs à peine la disquette programme insérée, et un somptueux remix de Soul To Soul viendra vous accueillir. Quatre versions de l'éditeur vous seront alors proposées: pour machine avec 512Ko ou davantage de mémoire, et en 4 ou 16 couleurs. Oubliez tout de suite le mode en 4 couleurs qui, bien que moins gourmand en mémoire, est d'une laideur à faire fuir Nyarlathotep en personne, et optez pour la version en 16 couleurs qui a le mérite de présenter l'écran le plus soigné que j'aie vu dans un programme de ce style.

Editeur de pistes

Lorsque vous entrez dans le programme vous passez directement sous l'éditeur de pistes. Ne confondons pas tout, bien que l'édition se fasse sur 8 pistes, la sortie, elle, se fait sur 4 voies (ce qui est d'ailleurs toujours le cas, bien que certains logiciels comme Oktaliser trichent un peu...). Ici, et comme dans tout le reste du programme, l'entrée se fait en hexadécimal mais pas de panique, dans la plupart des cas l'éditeur guide vos pas. Celui-ci vous permet de travailler, dans la limite de la mémoire disponible, sur 32 partitions (Songs) différentes simultanément.

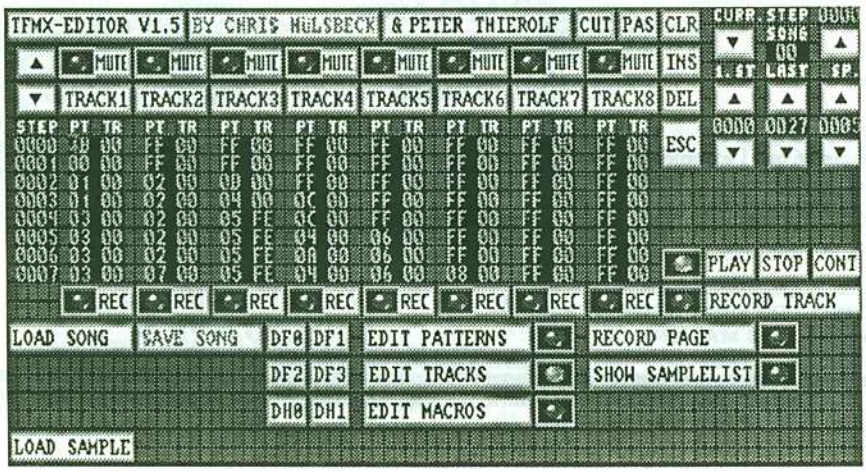
Chacune des 8 pistes d'une partition est une succession de différents motifs sonores (Patterns) joués tels quels ou bien transposés avant.

On peut créer jusqu'à 128 patterns différents et un éditeur spécial est prévu à cet effet. Il permet bien sûr d'entrer les notes, leur durée et l'instrument digitalisé utilisé (jusqu'à 256 instruments) mais dispose en plus de son propre petit langage bien à lui. Vous pouvez par exemple faire une boucle dans un pattern, sauter en cours de route d'un pattern à un autre etc... ce qui est assez unique en son genre. Ce qui est encore plus fantastique, c'est qu'en face de chaque note, vous allez mentionner le numéro de la macro-instruction utilisée pour générer le son. Je m'explique...

L'utilisateur peut en effet définir dans un 3ième éditeur jusqu'à 128 macro-instructions sonores qui permettront grâce un véritable langage de programmation du son de créer tous les effets imaginables. Ce langage, directement inspiré au départ de la programmation de Paula grâce à des instructions comme SetBegin, Setlen, Setperiod qui définissent l'adresse, la longueur et la période en cycles DMA d'un son échantillonné (ou encore DMAon et DMAoff qui active ou désactive les canaux du DMA-son), comporte aussi des instructions de boucle, d'effets (Vibrato, Portamento etc...), de génération d'enveloppe, des sauts dans d'autres macros etc... Les fonctions et paramètres des instructions sont affichés pendant l'édition. Pour préciser un peu les choses, voici un exemple concret:

Macro

La figure 1 représente une macro-instruction simple, telle qu'elle apparait dans l'éditeur (je l'ai recopiée, normalement c'est plus joli). En haut figure le numéro de la macro éditée, la colonne la plus à gauche (STEP) correspond aux 'numéros de lignes' du programme, la colonne NR au code de l'instruction utilisée. Dès que vous choisissez un numéro d'instruction, le champ STATEMENT est automatiquement mis à jour par l'ordinateur: il comprend le nom de la



MACRO 00 *figure 1*

STEP	NR.	STATEMENT		
0000	00	DMAoff+Reset (stop sample & reset all)		000000
0001	02	SetBegin	xxxxxx sample-startadress	000004
0002	03	SetLen	..xxxx sample-length	000080
0003	0D	AddVolume	....xx volume 00-3f	000014
0004	08	AddNote	xx/xxxx note/detune	000000
0005	01	DMAon (start sample at selected begin)		000000
0006	04	Wait	..xxxx count (VBI's)	000000
0007	12	AddLen	..xxxx add to sample-len	000010
0008	05	Loop	xx/xxxx count/step	400006
0009	19	--------Set one shot sample--------		000000
000A	07	----------STOP----------		000000

commande, sa fonction, et les paramètres à passer dans la dernière colonne: PARAMETER. La macro en question commence donc par fermer le DMA pour initialiser un échantillon assez court (longueur $80 = début d'un échantillon beaucoup long) et de volume moyen ($14). Une fois le canal DMA réouvert (DMAon en ligne 5), une boucle va se charger (en synchronisation avec la VBL, d'où le Wait de la ligne 6) d'allonger la zone d'écoute de l'échantillon grâce à la commande *AddLen* et de le rejouer. Cette macro génère en fait une sorte de réverbération.

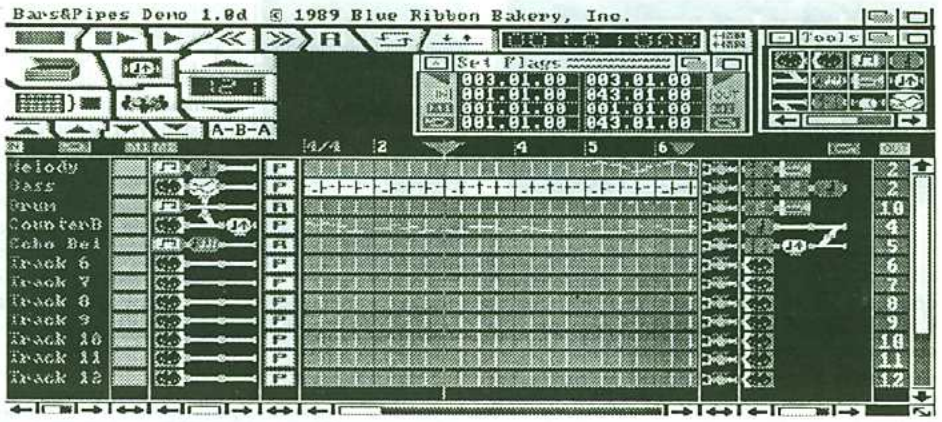
Rien ne vous oblige bien sûr à vous investir pleinement dans ce nouveau 'langage de programmation', mais ce serait vraiment passer à côté de quelque chose car la seule limite est réellement votre imagination, j'en prends pour preuve le fabuleux ***'The House Of Techno'*** qui figure sur la disquette, véritable morceau d'anthologie de New Beat assisté par ordinateur de 6 min 16s qui ne compte pas moins de 60 macro-instructions différentes créant des effets pour le moins délirants, le tout pour finir confortablement installé dans un solo de sax fondant à souhait.

D'une manière générale, si certaines options de ce logiciel semblent déconcertantes au premier abord, elles se révèlent redoutablement efficaces et bien pensées après un peu de pratique, c'est le cas par exemple de la page d'enregistrement en temps réel de séquences (avec métronome sonore et visuel etc...). Le logiciel aurait d'ailleurs été testé par des musiciens de studio allemands, ceci explique cela... Et pourtant, selon la fameuse loi de Murphy un vilain Bug a tout de même réussi à se loger dans ce programme au dessus de tout soupçon, qui fait parfois s'ouvrir l'écran avec une bande de pixels multicolores à gauche.

En conclusion, ce logiciel s'adresse à un très large public, tous les utilisateurs de SoundTracker, SoundFX et programmes du même acabit et plus particulièrement aux programmeurs, créateurs de démos (le format des fichiers est fourni dans la doc et une replay routine figure sur disque). Je recommande au passage aux maisons d'édition d'y jeter un oeil, si ce n'est les deux. Diverses petites gâteries seront disponibles en accompagnement de ce logiciel: les **Sounds Volumes** contenant des échantillons, et les **Songs Volumes**, contenant patterns et musiques complètes. Chaque 'Volume' est annoncé au prix de 49.95 DM en Allemagne.

TFMX SoundTool sera importé en France par la société A 4 S à un prix qui, bien que fort compétitif, n'en demeure pas moins inconnu pour le moment.

(A 4 S international, 24 avenue du 8 mai 1945, 95200 Sarcelles, Tel: 39 92 39 96.)



Bars & Pipes

Si vous pensez comme Joe Cocker qu'un bon plombier fait un bon rocker, alors ***Bars & Pipes*** *va vous permettre de ressortir la clef anglaise, et d'attaquer le joint du lavabo qui n'arrête pas de goutter. Plus sérieusement, Bars & Pipes nous est présenté comme le premier environnement de musique orientée objet. Décidément, c'est un concept à la mode... Le logiciel peut se diviser en 4 parties principales: la tuyauterie (Pipeline), la boîte à outils (Toolbox), le séquenceur (Sequencer) et l'éditeur (Editor).*

Tout d'abord, le pipeline. Pour rester dans la prose néo-baba-psychédelique des développeurs shootés au Destop qui ont pondu ce soft, nous dirons que vous allez guider le flot rugissant de votre créativité musicale à travers des tuyaux, de l'idée à la réalisation finale, passant de temps à autres dans des appareils plus ou moins sophistiqués qui vous permettront de mettre en place vos idées. L'idée est assez originale pour paraître farfelue, les icones sont placées de façon inhabituelle, et le rafraîchissement d'écran pêche un peu à certains moments par sa lenteur, bref, on 'accroche' ou pas. Ceux qui n'auront pas abandonné dès le début vont découvrir que l'analogie devient très vite évidente entre le pipeline et la musique et que le logiciel en devient plus puissant qu'il n'y parait. Personnellement, trop content d'avoir enfin un soft qui sort un peu des sentiers battus tout en sachant y revenir au bon moment (compatibilité MIDIfile, Synchro SMPTE etc...), je me suis véritablement régalé. Mais continuons notre voyage...

La toolbox contient quant à elle de nombreux outils qui vont modifier le flot d'informations lors de son passage dans le pipeline. Chaque outil possède une icône bien définie. Certains modifient directement les données musicales alors que d'autres ont un intérêt plus technique. Quelques exemples: l'*AmigoPhone* qui redirige la sortie sur les 4 voies de l'Amiga, le *Delay* qui introduit un retard, *Quantize* pour quantifier la séquence, *Echo, Spare Key* etc... Mieux, l'utilisateur peut lui-même créer ses propres outils en assemblant ceux de base, et dessiner l'icône assortie.

Au centre de chaque pipeline, entre l'entrée des idées à gauche et la sortie de la musique à droite, se trouve le séquenceur, qui permet d'agencer un peu tout ca. Il permet d'avoir une vue du morceau plus globale que sous l'éditeur et de faire des couper-coller sur l'ensemble des pistes etc...

L'éditeur, en ce qui le concerne, est double. Les auteurs ont en effet eu la bonne idée d'inclure à la fois un éditeur avec clefs de Sol et de Fa standard, et un autre avec un clavier à la verticale sur la gauche pour que les novices puissent repérer facilement les notes. Quel que soit l'éditeur choisi, vous pouvez rentrer votre note de plusieurs façons, principalement en la dessinant ou en la jouant sur un instrument MIDI externe.

Bien qu'il ne soit pas excessivement dur à mettre en oeuvre, je regrette un peu que ce logiciel ne soit pas plus clair par moment, auquel cas il aurait été un outil idéal pour l'éveil musical et MIDI des enfants. J'aurais bien aimé voir par exemple une possibilité d'édition d'un seul pipeline sur tout l'écran. Que dire de plus si ce n'est que Bars & Pipes nécessite 1 Mo et est annoncé aux alentours de $299, et qu'avec tous ces tuyaux, ce serait bien le comble que vous ne puissiez pas m'écrire une petite version MIDI des Tubular Bells...

Blue Ribbon Bakery Inc., 1248 Clairmont Road, Suite 3D, Decatur, Georgia 30030, USA. (404) 377-1514

Distribué en Europe par Microtron, Bahnhofstrasse 2, CH-2542 Pieterlen, Suisse, tél 032-8724-29, FAX 032-8724-82.

Les Journaux Allemands

lus pour vous par Christian Sager

-CRS vous a résumé les magazines allemands de novembre dans *A-News* de décembre. Je prends sa place et plutôt que de vous présenter les journaux un par un, j'ai classé les informations par thème.

Voici les titres des magazines allemands que j'ai lus pour vous: *Kickstart, Amiga Special, Amiga Extra, Amiga Welt, Amiga Dos, C'T, Amiga Aktiv, Amiga Magazine, Amiga Joker, ASM* et *Happy Computer* dont le nouveau nom est *Computer Live*. Les lettres entre parenthèses renvoyent à la fin où vous trouverez les adresses concernant les produits.

GRAPHIQUE

Amiga Magazine relate qu'aux Etats-Unis le concept de **Viva** fait fureur. Cette expression signifie *Visual Interfaced Video Authoring*, ce qui peut se traduire par conception visuel de montage vidéo. Mais c'est aussi le nom d'un nouveau programme distribué aux USA par **Michtron** qui permet de piloter un vidéo disque, et par l'intermédiaire d'un genlock, de stocker les images ou animations dans la mémoire de votre Amiga.

On annonce l'arrivée des premiers disques optico-magnétiques pour l'Amiga 2000 qui vont certainement remplacer le WORM (*Write Once Read Many*) ainsi que les bandes magnétiques.

C'est un compact disque avec une surface de polycarbonate dans laquelle se trouve une couche d'aluminium réfléchissante. C'est le principe qui allie le magnétique et l'optique: le laser ainsi qu'une tête magnétique peuvent lire les informations. Le **OD600** s'utilise avec le contrôleur A2090. La reprogrammation du device est actuellement en cours afin d'essayer d'accélérer l'écriture. Le prix avec le disque est de l'ordre de 35000F (h).

Autre appareil testé le **REO-650** au standard SCSI. Il se branche sur un contrôleur SCSI style *GVP Impact 2000* sous Amiga Dos, autoboot et autoconfiguré. Les performances ne sont pas exceptionnelles (lecture 190 Kbyte/seconde, écriture 90 Kbyte/sec. Il faut chauffer le secteur sur lequel on veut écrire avant de pouvoir le magnétiser. Le prix avec cartridge (600 MBytes) 53.000 Fr ((d) *Kickstart*, Fév).

Le **CSS Gigafile 650** s'utilise avec le ALF-2 contrôleur SCSI, vitesse 650 KByte/sec. A tempérer s'il tourne sous l'Amiga Dos. Prix de l'ordre de 34.600 Fr ((f) *Kickstart*, Mars, C'T Mars).

Access Technologies, connu pour son "Fancy 3D-Fonts", présente un programme qui transforme des objets 3D en vectoriel pour *Sculpt/Animate* et *Turbo Silver*. Ce programme s'appelle ***Digi Works 3D*** mais il modifie aussi des images 2D selon le standard IFF en objet vectoriel 3D. Il possède un éditeur qui optimise votre production (réduire les points et les

vecteurs) car on ne peut jamais être satisfait d'un tel transfert. Les inconvénients de ce programme sont: NTSC (version PAL annoncée); ne supporte pas le format *Vidéoscape*; pas de fonction zoom (loupe). Son prix environ 880 Fr. Il y a une nouvelle version de ***Sculpt Animate 4D*** (2.09c - 68020/68881 - 2.09 pour l'Amiga normal) avec modifications de détail.

HARD EN GENERAL

On annonce un laptop, **Linx PC de Rhisc Computer** (moins de 3500F) qui permet un transfert direct vers l'Amiga. Son poids est de 850 gr, format A4. Il a plusieurs programmes intégrés (traitement de texte, tableur, agenda, calculatrice), un Dos bien à lui, et sa mémoire peut s'étendre à 3 MBytes (l).

Sous le nom d'"**Amiga-Via-Expander 9205**" on trouve une extension pour bricoleur avec deux "Via 6522" facilement programmables. La platine de base est branchée sur le bus d'extension et après les VIA vous avez l'autre moitié avec des trous pour soudure ((n) *Amiga Magazin*, Déc).

Une file carte (ST 506) est proposée par Combitec, autoboot sous Kickstart 1.2 et 1.3.

Problèmes de protection? Etes vous dans l'impossibilité de mettre un de vos programmes protégés sur disque dur? Voici **Pro Access** version 2.17. ou **Action Replay Amiga** qui est le petit frère de Pro Access. Certains points négatifs ont été modifiés. C'est un hard du style *Power Cartridge* du C64. Il stoppe presque tous les programmes, a son propre format FDOS qui permet d'accélérer le temps de chargement, comporte un éditeur de sprites, détecteur de virus, copieur d'images et de musiques, et ralentisseur. Il possède un assembleur/désassembleur pour M68000, un éditeur pleine page, affiche les registres et les flags, un ship éditeur, affiche les tracks, la synchro, Breakpoint, affichage en HEXA, ASCII, assembleur, décimal, et avec un assembleur/désassembleur pour copper. Prix environ 670F ((j) *Kickstart*, Mars).

Vous connaissez le **lightpen**? Ca me rappelle le TO7... Il existe pour l'Amiga maintenant(a). Combitec présente **Digi-Smooth**, une tablette graphique low-cost pour environ 2100F. Autoconfigurée et utilisable immédiatement comme votre souris. Fonctionne aussi pour carte PC ((m) *Amiga Extra* Janv, *Amiga Magazin* Déc).

Disponible: un **Motorola 68882** à 33 MHz (6000F) ou 50 MHz (8100F) à mettre sur une carte 68030 ou 68020 grâce à son adaptateur asynchrone. (d).

XT Turbo platine s'enfiche dans le support du coprocesseur à 8 MHz. Mais je déconseille cette modification car elle nécessite une soudure. Prix de la carte 700F + 140F pour la soudure (a), ou 3400F complet ((b) *Amiga Special Extra* Janv, *Kickstart* Fév, Mars).

Une nouveauté de Space-Soft, la **platine Kickstart** externe, où vous pouvez choisir la version du ROM kickstart. Cette platine se met sur le bus d'extension avec des interrupteurs pour les différentes versions de Kickstart et CPU et un bouton reset et permet un Amiga 1000 de démarrer sur ROM. Le bus étant "passant", on peut rajouter un disque dur. Son prix sans ROM ni EPROMS est de l'ordre de 280F ((i) *Amiga Special* Mars, *Kickstart* Mars).

SOFT

Adobe(o), développeur du standard PostScript, va publier la spécification des fonts de type 1. Les prix devraient baisser...(*Amiga Welt*, Janv).

Un ***Workbench High Resolution*** permet de travailler avec *Professionnal Page, Word Perfect* et *Superbase Professionnal*. La version 1.2 transforme votre Workbench en un format de 736 x 568 avec 92 caractères/ligne et possibilité de 16 couleurs. Son prix est de 140F (c).

Il existe deux programmes qui permettent de transformer vos lecteurs au format PC ou Atari : ***Cross Dos*** et ***PC Handler*** ((g) *Kickstart*, Mars). L'intérêt de ces programmes c'est que vous pouvez faire indifféremment de l'Amiga, du PC ou de l'Atari sur le lecteur. Il suffit de "mounter" les lecteurs. Toutes les commandes du CLI sont utilisables. On peut même copier indifféremment d'un lecteur PC vers un lecteur Amiga ou Atari.

AmigaMIDI analyse les fichiers MIDI en temps réel. Le package se compose de : *Interaktive System* (IAS), *séquenceur graphique, DX7, séquenceur Mignon, MiniAnalyse*. Prix 2100F ((e) *Amiga Welt* n°6).

Il existe un Pascal style Turbo, le ***KICK Pascal***, au prix de 700 F. Les inconvénients: ne link pas et ne permet pas d'inclure de l'assembleur. La documentation allemande est très superficielle. Ce programme est distribué par Maxon(p).

Nouvelle version de ***Excellence***, la 1.2. (Kickstart, Fév).

Mauvaise nouvelle pour ***UBM-Text*** version 2.3, le "Lamer-Exterminator" avait choisi de se loger sur la disquette mère utilisée pour la duplication.

(a) **Roßmöller** - Neuer Markt 21 - 5309 MECKENHEIM - Tél. 02225/2061-62-63; (b) **OMEGA** - Datentechnik Quellenweg 20 - 29000 OLDENBURG - Tél. 0441/71109; (c) **Gold Vision** - Kurfürstendamm 64-65 - 1000 BERLIN 15 - Tél. 030/8833 505; (d) **XPert** - Werherwiese 27 - 7270 IDSTEIN/Ts. - Tél. 06126/3056; (e) **Studio für Elektronische Klangerzeugung** - Hochshule für Musik "Carl Maria von Weber" Blochmannstr. 2-4 - DDR-8010 DRESDEN - Tél. 003751/4954106; (f) **CSS Computer System** Suplie - Landwehr 53 - Postfach 1970 - 4670 LUNEN - Tél. 02306/52489; (g) **Verlag Mayer** - Hammerbülstr. 2 - 8999 SCHEIDEGG; (h) **Metra Sound Marketing** GmbH - Aachenerst. 78-80 - 5000 KOLN 1 - Tél. 0221/520010; (i) **Space-Soft Int.** - R. Wagner Altewiekrieg 39 - 3300 BRAUNSHWEIG - Tél. 0531/74051; (j) **Eurosystems** - Huehnerst. 11 - 4240 EMMERICH - Tél. 02822/45589; (k) **Compedo** - Postfach 1352 - 5860 ISERLOHN - Tél. 02371/29785; (l) **Rhisc Computer GmbH** - Berzeliusstr. 9 - 4000 DUSSELDORF 11 - Tél. 0211-50 01 77; (m) **Combitec Computer GmbH** - Liegnitzer Str. 6-6a - 5810 WITTEN - Tél. 023 02/88072; (n) **Rex Datentechnik** - Stresemannstr. 11 - 6800 HAGEN 1 - Tél. 02331/23290; (o) **Adobe System Europe B.V.** - Office Centre, Jozef Israelskade 48c - 1072 SB AMSTERDAM - Tél. 0031-31 20-76 76 61; (p) **MAXON Computer GmbH** - Industriestr. 26 - 6236 ESCHBORN - Tél. 06196/481811

C.C.M.

SI VOUS NE TROUVEZ PAS CI-DESSOUS TELEPHONEZ

"Cash & Carry Micro"
37, rue des Mathurins
75008 PARIS

Tous nos produits sont compatibles A500 et A2000

Commandes Téléphoniques
☎(1) 40 16 04 02

Les Périphériques de L'amiga 500

10021	Moniteur couleur HR	2390
10008	Disque 20 mo + 2 mo ram	6790
10012	Disque dur 20 MEGS	4890
10007	Prise Péritel	150

RAM POUR A590 (UNIQUEMENT)
Par Kit de 512K 615 FRS ttc
code R590

EXTENSION 512K POUR AMIGA 500 AVEC HORLOGE OPTEZ POUR LA QUALITE
790 FRS

Note
AMIGA 500 AMIGA2000 A590 A2058 Sont des marques déposées de Commodore Inc.

Périphériques et accessoires (500/2000)

10005	Lecteur 3 1/2 extra plat	910
10006	Lecteur Standart	990
10072	Lecteur 5"1/4	1435
10030	SCANNER A4 N&B	4590
10009	Imprimante 80 col 100 cps	1300
10010	Imprimante 80 col 120 cps	1480
10011	Imprimante couleur 9 aig.	1990
10031	FLICKER FIXER	4490
10013	Joystick QS	70
10014	DISQUETTESMarque les 10	110
10015	DISQUETTES Marque les 50	500
10016	ECE MIDI	505
10016	Tapis Souris	50
10032	Carte Accélératrice + 2 Meg	12490
10036	Support écran orientable	215
10037	Bte Disquettes + clef (40 3.5)	69
10020	Boite Posso pour 150 3.5	129

UTILITAIRES

20005	DIGIVIEW GOLD	NC
20006	DELUXE PAINT III	790
20007	B.A.D.	315
20008	ANIMAGIC	700
20009	PROFESSIONAL DRAW	1300
20009	PHOTON PAINT 2	890
20010	3D DEMON	700
20011	GFA BASIC	650
20012	CLIMATE	250
20012	PROJECT D	320
20013	KINDSWORDS 2	560
20034	DIGIPAINT 3	790
20015	AMAX (avec 128 k de rom)	2990
20016	Pixmate 1.1	415
20017	Fantavision	390
20018	THE DIRECTOR	485
20019	SCULPT 3D XL	1210
20020	SCULPT ANI 4D JUNIOR	995

NOUVEAUTES DU MOIS

NOUVEAU
POUR A500 A2000 A1000
miniGEN
GENLOCK INCRUSTATEUR
Toutes les Qualités d'un PRO
Un Prix Grand Public
GE011 **1390 Frs**

NOUVEAU !!!
JOYSTICK INFRA-ROUGE
8 Micro Switches
ligne moderne trés résistant et
Grand Angle d'action.
IR01 395 FRS

GONFLEZ VOTRE A2000
EXTENSION MEMOIRE
2 MEGAS 3890 FRS
4 MEGAS 5990 FRS
6 MEGAS 7990 FRS
8 MEGAS 9750 FRS

PC XT OU AT POUR VOTRE A2000
Comprenant:
Carte PC et Lecteur 5 1/4
DOS 3.30 GWBASIC
KIT PC XT AVEC 512K
2500 FRS
KIT AT AVEC 1 MEGA
5500 FRS

NOUVEAUTES JEUX
NOUS CONSULTER
DU NOUVEAU TOUS LES JOURS

EXEPTIONNEL
DISQUETTES 3"1/2
Double Face 135TPI
AVEC ETIQUETTES
☞ PAR 50 310 Frs
☞ PAR 100 560 FRS
BD011

SUPER SOURIS
ENFIN UNE SOLIDE!!!
AVEC TAPIS ET SUPPORT SOURIS
309 TTC

VENTE DE MICROS
PC Compatibles et autres
NOUS CONSULTER

NOUVEAU
DISQUE DUR POUR A2000
40 MEGAS 29 MS
7190 FRS TTC
105 MEGAS 25 MS
9990 FRS TTC
200 MEGAS 15 MS
17000 FRS TTC
Nos disques sont montés en File card et livres pret a l'emploi (format. etc..)
AUTO BOOT

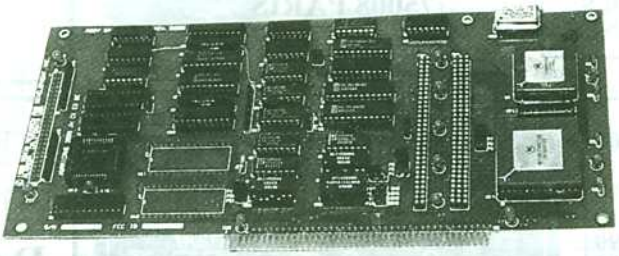
RAM POUR A2058 (80ns/100ns)
OU EXTENSION MICROBOTICS
990 Frs ttc le MEGA
code e2000

TOUS NOS PRODUITS SONT GARANTIS ET DE MARQUES CONNUES NOUS NE CRIONS PAS QUE NOUS SOMMES LES MEILLEURS (ou autres) MAIS Notre SAV retourne un Micro en moins de 8 jours (Hors Port)

COMMENT COMMANDER

PAR COURRIER : Passez votre commande avec code et détail, ajoutez 35 Frs de participation aux frais et joignez votre adresse, téléphone et règlement, Chèque, Visa ou CR. Pour un règlement par Visa ou CB indiquez le N° complet, le nom sur la carte et la date d'expiration.
PAR TELEPHONE: AU 40 16 04 02 CB VISA OU CR BIENVENUS. TOUS CREDITS NOUS CONSULTER.
Cette annonce n'est valable que pour ls mois de sa parution et remplace les précédentes. (Mars 93)

HURRICANE '030 ASYNCHRONE



C'EST NOUVEAU, CA VIENT DE SORTIR, ET PATRICK L'A TESTE

Un peu d'histoire pour commencer. La maison Ronin conceptrice des cartes Hurricane 68020 bien connues de tous, décida de mettre en chantier une carte à base de 68030. Un des ingénieurs développa donc une carte 68030 qui avait la particularité d'être synchrone. La maison Ronin plus tard, déposa son bilan et d'autre sociétés rachetèrent Ronin. Parmi ceux qui reprirent en main la société Ronin, il y eu la maison ***Daniel Instruments****, maison Suisse, qui reprit le laboratoire de développement. Ils avaient sur les bras une carte 68030 synchrone qui posait de tels problèmes de synchronisation avec les diverses révisions de l'Amiga qu'ils durent se résoudre à la modifier pour la rendre asynchrone. C'est chose faite depuis le début de l'année, nous en avons reçu un prototype que nous avons testé pour vous.*

Cette carte comporte: 1 68030 à 28.52Mhz
1 68882 à 25Mhz (option à 33Mhz)
1 contrôleur SCSI
1 Slot de connection pour Mem 32 bits sur carte

Les capacités de cette carte outre la puissance du 68030, sont; l'adjonction de 1 à 16 Mo de ram 32 bits sur carte, un contrôleur SCSI capable de piloter plusieurs disques dur.

Prix et Configuration

Le prix en Suisse de la carte Hurricane se situe aux alentours du prix de la carte '030GVP c'est à dire 2500 SFr. Mais au niveau de l'adjonction de la mémoire 32 bits, le prix n'est pas pareil.

Avec GVP, seule deux configurations sont possibles, 4 ou 8Mo sur la carte avec les circuits de 8Mo x 1bit nibble-mode DRAM. Par contre avec la carte Hurricane, il est possible de mettre de 1 à 4 Mo par pas de 1Mo au choix sur une carte additionnelle, ou en changeant la PAL et le type de chip (4Mo), de 4 à 16 Mo par pas de 4Mo.

L'avantage de ce système par rapport à celui de GVP est le relativement faible coût des chips pour les configurations de 1 à 4Mo. En Suisse ces circuits coûtent presque la moitié des circuits utilisé par GVP. Il faut quand même compter avec l'achat de la carte support qui elle coûte 850 SFr (environ 3400 FF).

Comparé à la carte GVP avec ses 4 Mo, pour ceux qui n'ont pas besoin de plus de mémoire c'est un gain appréciable. Pour ceux qui voudraient avoir plus de 8 Mo de ram, soit 12 ou 16, je leur conseille d'attendre au moins jusqu'au mois de Juin, car les prix chutent, et le Mo de ram en chips 4 Mo devrait descendre autour de 1100 SFr le Mo. ...Toujours trop cher...

A-Max

Puisque nous en sommes au chapitre de la mémoire, il faut savoir plusieurs choses. **A-MAX**, le célèbre émulateur MAC, lui, ne supporte pas la mémoire dont les adresses laissent des trous béants. Il lui faut impérativement des mémoires dont les adresses se suivent, ce qui fait que celui qui souhaitera se servir du MAC et de la puissance du 68030, devra avoir au minimum une extension de 2Mo de ram 16 bits, et demande une PAL qui adresse la mémoire en 400000 pour ne pas avoir de problèmes.

Avec 4 Mo de ram 16 bits, plus de problèmes, la PAL fournie en configuration standard sur la carte Hurricane est la bonne. Autre précision, A-MAX place toujours le FINDER (système de lancement équivalent au WorkBench) dans la ram CHIP, ce qui fait que l'émulateur n'est pas vraiment accéléré. Donc utiliser l'option (no $oooooo)

Lorsque la mémoire 32 bits était configurée, j'ai eu les problèmes avec A-Max. Des bloquages (pas des bombes), pénibles, qui lorsque la mémoire 32 bits n'était pas configurée n'arrivaient pas... Certains programmes comme ***Word 2.0*** plantent au démarrage. Et d'autres comme ***Drawing Table*** plus tard, quand votre travail est bien avancé... D'autre programmes, comme ***XPress*** ou ***Word Perfect*** eux ne plantent jamais. Où est l'erreur, dans l'écriture du programme ou dans la configuration de la mémoire 32 bits? Je penche pour la configuration de la mémoire.

Pour bien faire les choses, A-MAX devrait laisser le choix pour l'adresse de départ de façon à pouvoir loger l'intégralité de l'émulateur et des programmes en mémoire 32 bits. Car avec une extension entre la mémoire chip et la mémoire 32 bits, c'est là que A-MAX va se loger.

Disques durs et H2800

Au chapitre des problèmes qui peuvent se poser en configuration de plusieurs cartes ou périphériques, il y a un problème avec certains contrôleurs de disques durs dits "DMA". Que se passe-t'il donc?

La configuration de la mémoire 32 bits est faite en partie dans la zone "auto config" de l'AMIGA, ce qui fait croire aux cartes qui utilisent le DMA qu'ils peuvent écrire dans la mémoire 32 bits. Comme cette mémoire est réservée à l'usage exclusif du 68030, cela provoque un conflit qui aboutit à un GURU. La solution à ce problème est dans la *Mountlist*, il faudra créer un masque qui empêchera le contrôleur de disque d'écrire dans cette zone mémoire, mais cela ralentit considérablement le disque dur.

Test fait avec le contrôleur de Commodore, ça va très bien. Les problèmes (minimes) qui peuvent se poser par la suite, sont de l'ordre des ***Addbuffers***, qui devront être bannis de votre repertoire C: Et au chapitre de la mémoire additionnelle 16 bits, il faudra savoir qu'elle ne sera plus DMA,

sauf celle considérée comme mémoire Chip, et ralentira sérieusement la vitesse de votre machine.

Mais il y a des configurations qui fonctionnent très bien, notamment avec les disques durs non-DMA. Avec le Trumpcard, pas de problèmes, ça va très bien et très vite. A savoir que les disques durs **GOLEM** posent de petits problèmes dû à la vitesse. Ceci ne venant pas de la carte H2800, selon Daniel Instruments, mais du contrôleur de disque dur lui-même.

Genlock & CIE

Quand ça marche c'est bien. Mais, car il y a un mais, pas toujours. J'ai testé la H2800 avec le **Genlock A2300** de *Commodore* et de temps à autre, ça plante... Et d'autres fois pas... Au chapitre des genlocks, il faut savoir que A-MAX ne tourne pas avec le genlock branché, donc il vaut mieux avoir un genlock externe pour celui qui voudrait tout (comme moi), pour pouvoir débrancher sans devoir tout démonter à chaque fois qu'il a envie de voir tourner un Mac (*machine préhistorique, mais possédant une bibliothèque de logiciels pro très bien fournie*).

Et les logiciels alors!!!

Hé héee... ça, ça mon vieux c'est le pied géant. Commençons par un jeu. En général je ne joue pas, ou très peu. Mais ***F-18 Interceptor*** devient tellement rapide, tellement fluide, si réel que l'on se croirait pour de bon dans un avion. Les images ne sont plus saccadées et la vitesse est telle qu'il devient difficile de gagner contre les appareils ennemis.

-Les animations au format *ANIM*, bien connues de l'amateur d'images, doivent être ralenties car si avec un Amiga normal une séquence dure 10 secondes, avec cette configuration en 4 secondes elle est affichée dans son ensemble. de quoi faire des animations fluides et proches du dessin animé.

-Ne parlons pas de ***Sculpt,*** ou plutôt signalons juste que la puissance de calcul est telle que des fichiers calculés en 2H50' avec un 68020 et 68881 à 16MHz se font en 24 Minutes avec la H2800.

-***Professional Page*** affiche une page texte en 3 secondes, et un mélange texte et images en 5 secondes contre 15 secondes pour un AMIGA de base.

-***PageStream*** lui gagne beaucoup plus que PPage et devient en gros 4 à 5 fois plus rapide.

-Les traitements de textes sont les plus accélérés, car la frappe devient instantanée, même avec les logiciels "lents" comme ***Excellence***.

-En gros l'affichage est accéléré et les scrollings deviennent, avec tous les programmes, très fluides. Les calculs, sont eux aussi plus rapides, même s'ils ne se servent pas du coprocesseur arithmétique 68882. A noter que toutes ces accélérations, le sont grâce à la copie du *KickStart* en ram 32 Bits.

En Conclusion

Un bon achat, qui, si l'on fait bien attention à la configuration que l'on y met, ne pose pas trop de problèmes. Je conseillerai quand-même de se déplacer avec sa machine en configuration complète, et de la faire tester par votre revendeur avec la H2800, pour être sûr de la compatibilité entre les différentes cartes, ceci étant dû à la complexité et aux différentes versions de l'AMIGA **(surtout si vous possedez déjà un disque dur avec controleur de type DMA)**.

En comparaison avec la carte GVP, je dirais que GVP a mieux développé sa carte, car elle pose beaucoup moins de problèmes de configuration et offre l'avantage d'être auto-config et DMA, mais ceci est contrebalancé par le prix de la mémoire 32 bits de la carte GVP par rapport à celle de la H2800. Au chapitre des performances, elles se valent à peu de choses près, car si dans la configuration 25MHz la GVP perd 3 MHz, elle se rattrape par sa mémoire Zero Wait State. Voir article ***A-News*** No 20.

Ce qu'il faut savoir...

Les anciens possesseurs de la carte H2800 synchrone qui le désirent, peuvent pour une somme de 150 SFr ou 900FF faire faire la modification sur leur carte pour la rendre asynchrone auprès de Daniel Instruments Ltd. Le constructeur nous dit que le contrôleur SCSI sera livré en standard "dès fin Février". Sur la carte que nous avons reçue pour test il n'y était pas. Peut-être un test le mois prochain. Ceux qui possèdent une carte synchrone avec les composants du SCSI mais sans les EPROM pourront se les procurer auprès de Daniel Instruments pour environ 150 SFr.

Il est possible de mettre un 68882 à 50MHz sur cette carte. Normalement cela ne devrait pas poser de problèmes, mais comme la qualité de l'alimentation secteur est primordiale, cela n'est pas conseillé par le développeur (Personnellement, je pense qu'avec un stabilisateur d'ondes c'est très possible). Par contre à 33MHz c'est sans problème pour autant que le coprocesseur soit certifié 33MHz. Nous avons poussé le notre à 33MHz et cela n'a pas posé de problèmes, mais les tests faits en usine par Motorola étant draconiens, si le processeur est vendu comme un 25MHz c'est pour une raison bien précise ...

Patrick Conconi

Carte HURRICANE H2800
Prix 2500 FS
68030 et 68882 à 25MHz
Contrôleur SCSI

Carte mémoire H2000
Sans chips mémoire, prix 850 FS

Prix actuel des chips mémoire (ça baisse de plus en plus) 270 FS par Mo

Distributeurs:
USA: IMTRONICS

EUROPE: INTELLIGENT MEMORY

Daniel Instruments
Trollstrasse 33
CH-8400 WINTERTHUR
TEL +41-52-23-50-23
FAX +41-52-22-18-07

COMPARATIFS (Dhrystone)
Les résultats de tests suivants ont été repris dans les revues **AMIGA Markt & Technik** Décembre 89, et **AMIGA SENTRY** de mai 89.

A2000. GVP/25 + 882 4Mo
et Quantum 40Mo:
CALCUL ENTIER 7273 | CALCUL V. FLOTTANTE 1624 | SCULPT 59 Minutes

A2000 HURRICANE/28 + 882/25 4Mo
et Trumpcard 47Mo:
CALCUL ENTIER 6967 | CALCUL V. FLOTTANTE 1403 | SCULPT 71 Minutes
(Le fichier SCULPT, était bien entendu le même et la machine avait la même configuration.)

COMPAQ 386/20 + 387/20 Prix 21421$:
CALCUL ENTIER 5705

SUN 3/470 68030/33 + 882/33 Prix 40900$:
CALCUL ENTIER 11748

Amiga Sentry a poussé une carte GVP a 50MHz, et le résultat des calculs entiers dépassent les 11000 ce qui fait que les grosses stations comme SUN peuvent se faire des cheveux blancs car ils se font rattraper par une machine "de jeux".

Daniel Instruments *cherche des revendeurs Hurricane pour la France.*

Je remercie la maison ***Dynamic Computer*** *pour l'aide qu'il m'ont apportée, et le prêt de matériel. A noter que les prix cités sont les leurs. Dynamic Computer, Genève Tél +41/22/44 40 17 FAX +41/22/45 97 80*

Tout les prix indiqués ont étés donnés en francs Suisses. Je me suis contenté de les multiplier par quatre pour avoir à peu près le prix en francs Français.

Nous avons reçu une carte 68030 GVP de CIS avec co-processeur 68882 et 4 mégas de RAM 32-bits. Ceci n'est pas un test, plutôt la transmission de nos premières impressions.

Comme vous le savez, A-News numéros1, 2 et 3 étaient entièrement produits sur un A500 avec 1 méga de RAM et deux lecteurs externes. Une telle configuration fait rire des professionels, mais vous êtes nombreux à n'avoir qu'un A500 512k et un seul lecteur, nous ne l'avons pas oublié.

Nous avions donc une configuration "de luxe" dès le début, mais nous l'avons "gonflée" à partir d'A-News 5 avec une carte Spirit interne peuplée de 1.5 mégas pour un total de 2.5 mégas. Avec cet ensemble et l'excellent accélérateur de floppies FACCII d'ASDG nous avions l'impression de baigner dans le bonheur.

A la fin de la première année nous voilà avec un Amiga 2000, carte mémoire A2058 (2 mégas) et un disque dur Quantum 40 mégas sur carte GVP! L'arrivée du disque dur à A-News était (pour nous) de loin l'événement le plus impressionant de notre histoire. Quelle plaisir, le piéd!

Et maintenant arrive l'030 et 4 mégas de RAM 32-bits!

Nous recevons de temps en temps des lettres de lecteurs nous rappelant que l'Amigaïste de base n'a pas de carte accélératrice dans sa machine et, vu le prix, ne risque pas d'en acheter dans un proche avenir. C'est bien vrai, mais il nous semble important de souligner l'existence de ces cartes, et surtout le fait qu'il n y a presque pas de problème de compatibilité avec les logiciels existants. Vous avez sûrement remarqué que les prix ont tendance à se diviser en deux chaque année, surtout pour les circuits mémoire.. **L'Amiga va tout droit vers ses plus beaux jours parce que lui, plus que ses concurrents, est profondement amélioré par l'adjonction de périphériques de haute vitesse et grande capacité mémoire.**

Pour nous l'experience '030 a été une découverte très graduelle des nouvelles possibilités de la machine, plutôt qu'un choc soudain. L'achat de la carte était largement motivé par le besoin d'aller plus vite avec un seul logiciel: oui, vous avez deviné, ***Professional Page***! Ce logiciel génial nous à permis de faire la sélection de nos quadrichromies sur Amiga 500 quand les possesseurs de Macs monochromes ne pouvait qu'en rêver. Mais sa vitesse (ou plutôt lenteur) de ré-affichage fait sourire les possesseurs de Mac.

Avec la carte A3001 nous pouvons faire les pages au moins deux fois plus vite. Ce n'est pas encore la foudre mais c'est moins frustrant. Déjà la carte gagne sa vie. Mais le système multitâche standard de l'Amiga peut gérer sans problème un environnement de travail beaucoup plus intelligent (et plus complexe) que celles des PC ou Mac, et la vitesse supplémentaire fournie par l'030 et la RAM 32-bits est suffisante pour fournir le "confort" si nécessaire, et si souvent manquant sur un Amiga "standard".

Le Yéti vous dirait qu'il est allé chercher ***Professional Draw*** dans le tiroir où il reposait, oublié, depuis le jour de son test (sous 68000). Il a retrouvé un logiciel devenu (sous 68030) génial, éclatant, et vraiment pratique. Sous 68030 le traitement de texte ***Excellence*** se transforme de géant pesant en fée légère et rapide, même en mode entrelacé! En fait la 68030 allié à une carte Flicker Fixer et de la mémoire 32-bits, (et bien sûr le circuit Super Fat Agnus avec son 1 méga de chip ram) rend enfin ce mode entrelacé suffisamment rapide pour les tâches de tous les jours - traitement de texte, base de données, agenda... Ceci vous donne un Workbench aggrandi, avec davantage de place pour vos fenêtres, plus de lignes de texte, plus de détails...

Il y a même des problèmes de trop de vitesse! Sous ***Climate*** le texte choisi pour mode "Display" défile vraiment trop rapidement. C'est ennuyant, mais nous n'utilisons pas souvent cette fonction, l'affichage manquant tous les caractères accentués.

Un seul point noir: il existe dans le système AmigaDos 1.3 une bogue qui bloque l'ordinateur quand on change d'écran, surtout quand on travaille avec deux écrans entrelacés et un autre écran non-entrelacé. Depuis l'installation de la carte 68030 (et donc depuis que nous travaillons avec un Workbench entrelacé) nous avons effectivement subi des bloquages de cette nature au moins une fois par jour.

Cette bogue est reconnue et sera certainement corrigée dans la version 1.4. En attendant, il existe un petit programme "***FixIntuition***" pour startup-sequence qui résoud le problème. Ce programme se trouve en téléchargement dans les Amiga-Tech Libraries de Compuserve aux USA. Dès que nous l'aurons nous le passerons à Hermès Diffusion et DEEP.

Bien sûr, il y avait des surprises à l'installation de la carte GVP *(le jour où il n'y a pas de "surprise" à la suite de l'achat d'un logiciel ou péripherique nous mangeons notre chapeau)*. Nous étions obligés de reculer la carte disque dur d'un slot pour laisser suffisamment de place pour la double-carte processeur-mémoire A3001. Et puis les trous pour les deux vis qui attachent la carte à la carrosserie de l'A2000 étaient mal placées. Pour fixer les vis il fallait sortir la carte un peu de son connecteur. Selon CIS le problème vient du fait qu'il y a des différences entre les modèles d'Amiga 2000.

Mais qu'elles sont petites, ces surprises, en contre-partie d'un si grand changement!

Notre disque dur GVP HC 40Q fonctionnait parfaitement dans le deuxième slot, et le fait de lever la carte A3001 pour visser les vis n'a pas empêché son bon fonctionnement. Nous étions étonnés de voir Professional Page charger en six secondes, c'est à dire plus rapidement que le temps (7 secs) noté par Roméo Rapido (***A-News*** 21) dans son test sur le disque dur Quantum type AT connecté à l'interface 32 bits sur la carte A3001. La différence vient du fait que Roméo fait ses tests avec les fonts Workbench plus les fonts Professional Page sur le disque dur, tandis que nous n'avons que dix fonts sur notre Quantum SCSI.

Néanmoins on peut voir que les bon vieux SCSI sont capables de travailler en "turbo" avec un 68030 sans problème. Le logiciel de la carte A3001 charge en RAM 32-bits les drivers des disques durs GVP et Commodore A2090, et ceci explique l'énorme accélération de notre disque Quantum. Selon CIS il n'y a pas de raison que l'on ne puisse pas faire la même chose avec les drivers d'autres interfaces de disque dur. Renseignez-vous auprès de votre revendeur.

Enfin, felicitations GVP (et Amiga) pour un produit qui, malgré le fait qu'il est à la pointe du progrès, semble fonctionner sans problème. C'est impressionnant, et apprécié.

-Bruce

Le nouveau prix de la carte GVP A3001 avec 4Mo, 68030/882 est de 25900F TTC

LE PACK CADEAU 500
10 logiciels
1 super manette
1 tapis souris
10 disquettes vierges
100 logiciels du Domaine Public

AMIE LE PRO.

LE PACK CADEAU 2000
Logiciel AEGIS ARTPAK
Logiciel AEGIS ANIMATOR
Logiciel AEGIS DRAW
Logiciel ARAZOK'S TOMB
+ 100 logiciels du Domaine Public

LES PRIX INDIQUÉS SONT CALCULÉS REMISES DÉDUITES

AMIGA 500

PROMO
AMIGA 500
+ PACK CADEAU ou 50 DISQUETTES 3" 1/2
3 390 F

PROMO
AMIGA 500
+ MONIT. COUL. 1084
+ PACK CADEAU ou 100 DISQUETTES 3" 1/2
5 990 F

PROMO
AMIGA 500
+ EXTENSION 512 K
3 790 F

PROMO
AMIGA 500
+ EXTENSION 512 K
+ MONIT. COULEUR 1084
6 590 F

PÉRIPHÉRIQUES

LECTEURS	**– 15 %**
3" 1/2 externe	840 F
5" 1/4 externe	1 430 F
EXTENSION MÉMOIRE	**– 15 %**
512 Ko	840 F
512 Ko + horloge	1.010 F
DISQUES DURS	**– 15 %**
A 590 20 Mo	4.496 F
+ 1 Mo mémoire	1.190 F
MONITEURS	**– 15 %**
1084 P	2.490 F
PHILIPS 8832	2.110 F
SON	**– 15 %**
INTERFACE MIDI BUS	490 F
PERFECT SOUND	807 F
AMAS	1.090 F
DIVERS	**– 12 %**
MOUSE MASTER	220 F
MINI AMP 3	255 F
MINI AMP 5	785 F
VIDÉO	**– 12 %**
DIGIVIEW GOLD	1.660 F
GENLOCK GST 30XP	4.100 F
GENLOCK GST GOLD	5.490 F
HOME VIDÉO KIT	3.950 F
MINI GEN	1.660 F
SCANNERS	**– 10 %**
PRINT TECHNICK A4	4.490 F
HANDY SCANNER 4	2.690 F
TABLETTES GRAPHIQUES	**– 15 %**
CRP A4	4.240 F
CRP A3	7.200 F
SOURIS	**– 15 %**
CONTRIVER	315 F
CORD LESS	799 F

LOGICIELS

– 12 % sur les prix indiqués ci-dessous.

EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE

TWIN WORLD	240 F
IRON LORD	280 F
SIM CITY	290 F
HIGHWAY PATROL 2	230 F
STUNTCAR	240 F
SHADOW OF THE BEAST	290 F
GHOSTBUSTERS II	260 F
WILD LIFE	170 F
LES VAINQUEURS	330 F
BAD COMPANY	230 F
LES JUSTICIERS	260 F
CRAZY SHOT	200 F
HELLRAIDER	190 F
INDY AVENTURE	290 F
DRAKKEN	280 F
WALLSTREET	200 F
LIGHPHASER	350 F
MAGNUM 4	280 F
OPERATION THUNDERBOLT	270 F

EN MARS
Super promo sur les périphériques
de – 10 % à – 30 %

LES Plus d'AMIE

COMMANDEZ 43.57.48.20

- GARANTIE 1 an constructeur
  1 an Garantie AMIE
- ESCOMPTE 2 % pour paiement comptant
- CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
- REPRISE Votre vieil ordinateur repris à 50 % de sa valeur**
- REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

* Après acceptation du dossier
** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F.

VPC	11, bd Voltaire 75011 Paris	**43.57.48.20**
ATARI	11, bd Voltaire 75011 Paris	**43.57.96.89**
AMIGA	11, bd Voltaire 75011 Paris	**43.57.96.18**
PC	19, bd Voltaire 75011 Paris	**43.38.18.09**
SERVICE TECHNIQUE	13, passage du Jeu-de-Boule 75011 PARIS	**43.57.82.05**
OCCASION		**43.38.46.40**
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Lieutaud 13006	**(16) 91.42.50.42**
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	**(16) 91.47.74.11**

AMIGA 2000

PROMO
AMIGA 2000
+ PACK CADEAU
8 200 F

PROMO
AMIGA 2000
+ MONIT. COUL. 1084
+ PACK CADEAU
10 200 F

PROMO
AMIGA 2000
+ ÉMULATEUR XT
+ MONIT. COULEUR
+ PACK CADEAU
11 990 F

PROMO
AMIGA 2000
+ ÉMULATEUR AT
+ MONIT. COULEUR
+ PACK CADEAU
15 990 F

PÉRIPHÉRIQUES – 15 %

LECTEUR INT. 3" 1/2	1.190 F
EXTENSION 2 Mo	5.770 F
DISQUE DUR 30 Mo	5.090 F
DISQUE DUR 45 Mo	6.200 F
PROMO EXCEPTIONNELLE	
DISQUE DUR 20 Mo	2.200 F
ÉMULATEUR XT	2.900 F
ÉMULATEUR AT	8.250 F

IMPRIMANTES – 12 %

CITIZEN	
120 D	1 490 F
SWIFT 24	3 990 F
MANNESMAN TALLY	
MT 81	1 540 F
STAR	
LC 10	1 750 F
LC 10 Couleur	2 190 F
LC 24-10	2 990 F
EPSON	
LX 800-400	2 370 F
LQ 500-400	3 510 F
COMMODORE	
MPS 1230	1 400 F
MPS 1500 couleur	2 200 F

CONSOMMABLES ET ACCESSOIRES – 15 %
DISQUETTES 3" 1/2 DF DD
par 100 : **5,50 F** l'unité
par 50 : **5,90 F** l'unité
par 10 : **6,40 F** l'unité

Promos non cumulables dans la limite des stocks disponibles. Pour plus d'informations, cerclez 218 et service lecteur télématique.

BOITES DE RANGEMENT – 15 %

Pour 40 disquettes 3" 1/2, avec clé	63 F
Pour 90 disquettes 3" 1/2, avec clé	85 F

A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM _____
ADRESSE _____
VILLE _____
CODE POSTAL _____ TÉL _____
MON ORDINATEUR _____

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables).

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			

POSTE 30 F/TRANSPORTEUR 90 F C.R. 60 F TOTAL

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE ☐ CARTE CLUB AMIE

DATE D'EXPIRATION

DATE _____ SIGNATURE

SCOR - AN 3-90. RC 86 B 2526.

L'Echelle des Shells (2)

par Zorglub

AmigaShell, ARP, ASH

Cette série d'articles se propose de vous présenter différents Shells qui tournent sur l'Amiga. Dans le premier article j'ai donné un tableau comparatif présentant sous une forme très synthétique un certain nombre de caractéristiques de plusieurs shells. Ce que l'on peut savoir actuellement de la révision 1.4 de l'Amigados laisse toujours augurer d'un brillant avenir pour les shells du domaine public, encore que plusieurs des possibilités décrites dans cette série d'articles seront incorporées dans cette révision 1.4 .

Le présent article et les suivants seront plus didactiques; que les fondus de l'AmigaDos ne s'attendent pas dans cet article-ci en particulier à des révélations fracassantes. Par contre il y a probablement des utilisateurs qui ne se rendent pas compte de ce que peut leur apporter un shell plus performant que l'AmigaShell.

Une remarque s'impose d'emblée: il n'y a pas - heureusement - de limite à l'imagination des développeurs; ceci peut les amener à créer des fonctionnalités et des mécanismes d'une sophistication et d'une élégance extrême, mais dont l'étude et la compréhension sont susceptibles de faire monter fortement votre consommation d'aspirine, alors que lesdites fonctionnalités seront pour vous d'un emploi rare ou nul; cependant elles peuvent correspondre à un besoin précis et fréquent d'un autre Amigoïde.

Personnellement, je crois qu'en la matière, pléthore vaut mieux que pénurie, c'est à chacun de faire son choix, mais il est tout de même conseillé de parcourir toute la doc, car il s'y cache souvent des choses inespérées.

Et d'abord, pourquoi ce nom de shell ?

Shell veut dire coquille, pensez à l'emblème de la marque d'essence (une coquille St-Jacques), ou à une coquille de noix, c'est exactement cela.

La notion de shell nous vient d'Unix. Unix est un système d'exploitation basé sur une notion de couches successives entre le matériel et l'interface utilisateur. Ceci était censé faciliter la portabilité des applications entre systèmes d'architectures différentes.

Le Shell est la couche la plus extérieure de toutes, c'est la " coquille " que voit l'utilisateur du système.

Quels sont les objectifs d'un shell ?

On peut argumenter sur ce qui doit ou ne doit pas faire partie d'un shell; c'est une querelle de sémantique; pour ma part je regarde l'ensemble de ce que voit l'utilisateur, et cela dépend en bonne part du shell, mais aussi des commandes "externes" au shell (celles du répertoire C:) , du gestionnaire de console, et de la présence d'éventuels programmes associés.

Pour moi, en simplifiant, le Shell est un élément de l'interface entre l'utilisateur du système, destiné à faciliter les opérations soit complexes, soit répétitives, sur de grands nombres de fichiers. Pour atteindre cet objectif, il doit apporter des moyens de jongler commodément avec les commandes du système, et donner les moyens de réaliser et d'exécuter facilement et rapidement des fichiers de commandes (scripts) possédant un bon niveau de performance.

On peut discuter le fait, par exemple, que ce soit ou non le rôle du Shell de faciliter la modification des lignes de commande (command line editing), ou d'économiser de la frappe, et par conséquent considérer ou non qu'il faut laisser ce soin au système d'exploitation ou à d'autres programmes, comme ConMan.

D'après vos critères propres, vous serez d'accord ou non sur le choix des points que je traiterai par la suite, mais je ne souhaite en aucun cas ouvrir une polémique à ce sujet. C'est un domaine où tout le monde a raison; il n'y a pas de "meilleur" shell, par contre il y en a probablement un qui est mieux adapté que les autres à vos besoins et à vos goûts.

Avec la version 1.3 du Workbench, vint l'**AmigaShell**, timide tentative . Quant au 1.4, attendons de l'avoir en main...

A diverses époques sont apparus des Shells, plus ou moins complets, d'aucuns tendant à améliorer la convivialité de l'interface entre l'utilisateur et l'AmigaDos, tout en restant étroitement compatibles avec lui, d'autres tendant à se rapprocher autant que possible des Shells développés pour UNIX.

Il y en a beaucoup, je vais me limiter, au cours de cette présentation (le mot analyse serait prétentieux) aux suivants:

1. L'AmigaShell 1.3

2. La bibliothèque ARP1.3 et son shell ASH.

3. WShell de William Hawes, l'auteur de ConMan et de AREXX

4. Csh , le Shell de Matt Dillon, version 3.03A revue par Cesare Borreo et Carlo Dieni

5. SKsh , le Shell de Steve Koren (tout nouveau).

Les deux derniers sont étroitement inspirés des Shells UNIX.

Arbitrairement, j'ai pris comme référence l'AmigaShell 1.3, qui constitue un minimum, et que chaque utilisateur un peu dégrossi d'Amiga doit en principe connaître puisqu'il est livré avec la machine; c'est à travers lui que le nouvel utilisateur de l'AmigaDos va normalement faire connaissance de son système, à moins que quelqu'un ne lui ait installé autre chose, et lui en ait enseigné le fonctionnement; je doute qu'il y ait beaucoup de cas de ce genre.

Pour chacun de ces shells, nous examinerons avec plus ou moins de détails, les éléments suivants:

1. La procédure d'installation et la documentation
2. La compatibilité avec l'AmigaShell
3. Les commandes (celles du répertoire C, celles incluses dans le Shell, les résidentes)
4. Les différences éventuelles de structure et de syntaxe des commandes, les caractères génériques (wildcards) et les alias
5. Les possibilités offertes au niveau de la modification des commandes et de leur historique
6. Les améliorations de l'environnement de travail, tels que le prompt , les PIPES , etc.
7. Les capacités spéciales au niveau des scripts
8. Les interfaces avec les programmes
9. L'encombrement en mémoire et sur disque.

Il ne sera bien évidemment pas question de donner en détail toutes les procédures d'installation, ni les syntaxes des commandes, les documentations sont là pour cela. Il m'a néanmoins semblé devoir donner çà et là plus de détails, que certains trouveront superflus, tandis que d'autres resteront sur leur faim. Désolé, la vie est faite de compromis , et le courrier des lecteurs et ***DEEP*** sont là pour donner les réponses aux questions non ou mal traitées.

Par ailleurs, je vais certainement m'attirer les foudres des francophones acharnés en conservant çà et là des mots américains tels quels; je préfère ceci à des contresens; en voici un exemple:

un " PIPE " (en anglais tuyau) est un dispositif qui permet de prendre les données de sortie d'un programme, par exemple une commande, et de les envoyer dans un autre programme qui s'appelle un filtre car il va les transformer (par exemple les trier) et ainsi de suite, sans passer par la création de fichiers intermédiaires. Le " PIPE " est en effet un tampon qui se remplit de la sortie du premier programme et se vide dans le second au fur et à mesure de la capacité d'absorption de ce dernier. Ces tampons sont gérés par un gestionnaire, et disparaissent dès leur travail achevé.

Dans un certain lexique, PIPE est traduit par FILTRE, ce qui est un contresens évident. Ceci n'est pas écrit dans le but de critiquer l'auteur du dit lexique, la traduction d'une documentation est un travail nécessaire et méritoire, et dont on ne peut que se féliciter; toutefois vous devez savoir que toute traduction ne fait qu'ajouter à l'ambiguité du texte initial. Il faut parfois se prendre la tête entre les mains pour comprendre ce qu'un Américain a bien voulu dire; attendez-vous aux mêmes problèmes en lisant les traductions françaises ... et il n'y a pas de raison pour que le texte du présent article fasse exception !

Premier Chapitre.

Retour (bref) sur l'Amigados

1. Installation et documentation

Il n'y a pas d'installation, c'est prêt à fonctionner en utilisant telle quelle la disquette Workbench 1.3 fournie. Il faut seulement, selon l'origine de votre version, aller chercher sur la disquette *Extras* le fichier du clavier français et celui de votre imprimante.

Une documentation très correcte est fournie; un manuel de plus de 300 pages, qui est une traduction du classique *Manuel de l'AmigaDos* de *Bantam Books* remis à jour, et un manuel d'environ 150 pages pour l'AmigaDos 1.3, le tout en Français.

2. Compatibilité. Pour mémoire.

3. Commandes

Dans l'AmigaShell, il n'y a qu'une commande encapsulée: **Alias**. La plupart des commandes du réper toire C: peuvent être mises résidentes en mémoire. La condition est qu'elles soient "*pures*" (c.-à-d. que leur utilisation ne change rien à leur contenu binaire en mémoire: cette condition est nécessaire pour qu'elles puissent être utilisées plusieurs fois sans devoir être rechargées depuis le disque, ou pour qu'elles puissent être utilisées par plusieurs tâches à la fois).

On peut forcer le bit P sur une commande non pure (par exemple un utilitaire du domaine public comme ***LS*** ou ***RUNBACK***) et la mettre résidente, on risque simplement un plantage lors de la deuxième exécution car l'AmigaShell ne teste pas la pureté de la commande.

4. Différences de structure des commandes, caractères génériques et alias

L'AmigaShell étant apparu avec le Workbench 1.3, il soutient une série de commandes qui n'existaient pas dans la version 1.2. Se reporter à la documentation et aux essais du Workbench 1.3 faits en leur temps.

Les caractères génériques ou wildcards sont # et ? . Le premier en particulier est peu pratique sur nos claviers français.

Beaucoup de commandes n'acceptent pas de caractères génériques. Exemple: **RENAME**

Il n'est pas permis de faire:

rename #?.c to #?.h par exemple.

(Il y a bien dans le répertoire S un script nommé *SPAT* qui permet d'utiliser les caractères génériques pour les commandes à 1 argument, et un autre nommé *DPAT* pour les commandes à deux arguments, mais dans ce dernier cas on ne peut utiliser les caractères génériques que pour le premier argument. Néanmoins ces deux scripts sont intéressants pour leur valeur didactique.)

Ce manque de souplesse des commandes vis-à-vis des caractères génériques est une faiblesse de l'AmigaShell.

5. Modification des commandes et historique

Un des buts d'un Shell est d'économiser de la frappe. L'Amigashell permet ceci:

- modification de caractères de la ligne de commande en cours au moyen des touches de curseur
- *déplacement rapide au début ou à la fin de la ligne*
- *effacement rapide de tout ou partie de la ligne*
- *rappel des commandes précédentes par les touches de curseur*
- *rappel d'une commande précédente par indication de ses premiers caractères*

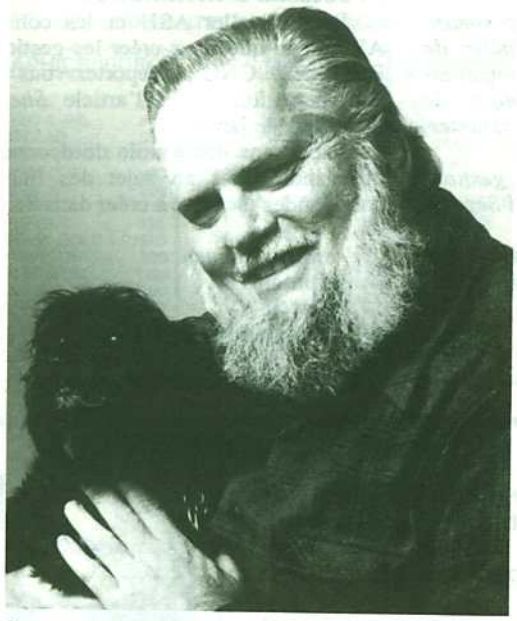
L'historique des commandes n'est pas affichable, et on ne peut pas le sauver dans un fichier, sauf en installant ConMan.

6. Amélioration de l'environnement de travail

La manipulation des fenêtres (en particulier le changement de taille) se fait à la souris, c'est assez lourd .

L' indicatif (PROMPT) peut être défini pour donner le numéro de la tâche, le chemin du répertoire courant, et n'importe quel texte dans les couleurs du Workbench. Ceci se définit de préférence, comme les ALIAS,

HOLDUP A PARIS



Jay Miner avec Mitchy, le chien qui a laissé son empreint sur chaque Amiga 1000 (photo AmiExpo)

ROMAN PHOTO (1)

*L'histoire qui suit est une histoire vraie, qui n'aurait pas d'intérêt particulier pour les lecteurs d'**A-News** si le personnage principalement concerné n'était autre que JAY MINER, concepteur de fantabuleux circuits graphiques, surnommé "le père de l'Amiga".*

Jay était l'invité d'honneur à la 2ème conference européenne de développeurs sur Amiga qui s'est déroulée au Holiday Inn, Place de la République, à Paris les 7, 8 et 9 février.

et les chemins de recherche de commandes, dans le fichier SHELL-STARTUP qui s'active à chaque nouveau démarrage d'un SHELL.

L'AmigaShell offre par ailleurs un PIPE pas très commode à utiliser. Il est surtout fait pour transférer de gros fichiers d'un programme à un autre, donc entre tâches.

Pour faire des opérations légères, comme **LIST** suivi d'un tri par **SORT** suivi d'un affichage par ***MORE*** , il faut ouvrir 3 fenêtres shell.

Il n'y a pas de moyen direct d'assigner une chaîne de caractères à une des touches F1 à F10.

7. Scripts

L'Amigashell soutient le bit S qui permet à un fichier script de s'exécuter au simple appel de son nom (chemin compris). Très pratique car ceci permet d'utiliser un script à peu près comme une commande.

Il est possible de faire des boucles (très) élémentaires grâce aux instructions **SKIP** et **LAB**.

Il n'y a pas de variables locales. Pour ceux qui ne savent pas ce que c'est, voyez l'essai de ASH qui suit.

8. Interface avec des programmes

Il existe la possibilité de créer des variables d'environnement par la commande **SETENV** et le programmeur peut écrire son programme pour aller lire ces variables dans le répertoire ENV: .

9. Encombrement

Pour la mémoire, notre test sera la commande **AVAIL**.

Sans avoir apporté de modification à la disquette WorkBench, et ayant ouvert la première fenêtre SHELL à partir de l'icône, on obtient les données suivantes:

Mémoire Chip utilisée: 102 k
Mémoire Fast utilisée: 125 k
Total: 227 k

Sur la disquette Workbench 1.3 version 34.28, il reste 55 blocs de libres. Cette indication n'est utile qu'à titre de comparaison, car il y a bien entendu sur la disquette Workbench des choses que l'on peut supprimer pour regagner de la place. Cela dépend des besoins d'un chacun.

Conclusion pour l'AmigaShell

L'AmigaShell souffrira évidemment de la comparaison avec d'autres shells, mais trois remarques s'imposent avant de le quitter:

- il a le mérite d'exister et d'être livré avec chaque machine, et de constituer une amélioration non négligeable de l'interface utilisateur de l'AmigaDos, par rapport au CLI de départ

- le riche Domaine Public de l'Amiga permet de l'améliorer sans trop de peine, par additions successives; ceci met ces améliorations à la portée de l'utilisateur non expert

- c'est le seul à disposer d'une documentation complète en Français.

Chapitre 2

La bibliothèque ARP et le shell ASH

Nous avons déjà parlé plusieurs fois de la bibliothèque ARP et elle est connue de beaucoup de monde.

On peut en trouver les fichiers .ZOO sur **SGT.FLAM** (16-1-39 55 84 59) (et non 3615.SM1 comme je l'ai indiqué par erreur dans l'article du n° de janvier) ou sur l'une des disquettes qui accompagnent l'ouvrage " *Comprendre et bien utiliser son Amiga* " de chez Titus.

La bibliothèque ARP 1.3 n'est pas sur une disquette FISH de numéro inférieur à 300. La version de la Fish 123 est trop ancienne.

La bibliothèque ARP a trois intérêts majeurs:

- elle permet de substituer aux commandes du répertoire C: des commandes de même nom, d'un haut niveau de compatibilité avec les commandes standard de l'AmigaDos, tout en étant plus puissantes, plus souples et moins encombrantes

- elle permet de substituer le gestionnaire ASH au gestionnaire Shell-Seg de l'AmigaShell

- en coopération avec les gestionnaires CNC: et PIP: de ConMan, elle permet l'utilisation de vrais PIPES.

1/ Documentation et installation

Tout d'abord, la documentation comporte quatre parties, une introduction aux concepts de la librairie ARP, le manuel du gestionnaire ASH , la documentation détaillée des commandes ARP, et une documentation plus approfondie à l'usage des programmeurs.

Nous partirons, pour ce cas et les suivants, de la disquette standard Workbench 1.3.

Remarques préliminaires:

1/ Ouverture des fenêtres. Il faut garder présent à l'esprit que, pour ouvrir une fenêtre Shell, il faut trois choses: un gestionnaire de Shell résident en mémoire (Shell-Seg dans le cas d'Amigashell, ASH dans le cas présent) ou une bibliothèque spécifique, une unité logique gestionnaire de console (CON: est le gestionnaire par défaut, qui n'a pas besoin d'être activé; NEWCON: est le gestionnaire associé à l'AmigaShell, on l'active par MOUNT NEWCON: ; CNC: dont nous parlerons plus loin est le gestionnaire de ConMan, qui remplacera avantageusement NEWCON: et qui s'active par MOUNT CNC:) et une commande . La commande d'ouverture des fenêtres ASHELL, (qui correspond à NEWSHELL) charge résident en mémoire le gestionnaire ASH à la première invocation; il n'y a donc pas besoin d'utiliser la commande Resident.

2/ Commandes. Bien que le shell ASH puisse fonctionner avec les commandes Commodore, il serait dommage de ne pas utiliser les commandes ARP, plus performantes et moins encombrantes. Les commandes de l'AmigaShell qui n'ont pas d'équivalent ARP seront conservées sans inconvénient .

Processus d'installation

Pour installer ASH et les commandes ARP, ainsi que pour créer les gestionnaires **PIP:** et **CNC:**, reportez-vous à la documentation ou à l'article *Shell pour Débitants* de janvier.

Il est sans doute utile de deonner quelques indications au sujet des fichiers de commandes (scripts) à créer dans S:

- startup-sequence
setpatch
failat 25
sys:system/setmap f

ROMAN PHOTO (2)

Notre héros est un monsieur d'un certain âge qui a connu des problèmes de santé, ce qui ne l'a pas, heureusement, empêché de créer pour Commodore, il y a un an et demi, les dernières versions "Super Fat" des circuits graphiques.

Il aime beaucoup Paris, et quoi de plus naturel que de décider, après son arrivée dans la capitale, de faire un peu de "Paris by foot".

*La déambulation tranquille de Jay dans les quartiers adorables l'ont mené par hasard devant un panneau "Rue de Pigalle". Tiens, se dit-il, j'ai souvent entendu parlé de **Pigalle**. Voyons ça de plus près.*

L'Amiga, tout l'Amiga, rien que l'Amiga

AMIGA 500 & AMIGA 2000
ARTISTES DE LA MICRO
EXPOSITION & DEMONSTRATION
PERMANENTES

PROMO PACKEDUCAMIGA A2000 AT A2000 + A1084 + KIT PC/AT A2286 15990,00FRANCS

Tous les samedis de 9h30 à 12h 30 PORTES OUVERTES A LA MUSIQUE-MIDI DEMO NON-STOP

SOFTS **DES NOUVEAUTES CHAQUE SEMAINE**

GRAPHICS/VIDEO		SON/MUSIQUE		DIVERTISSEMENT	
DPAINT III	899	DELUXE MUSIC	700	GREAT COURTS	275
DVIDEO 3 PAL	899	Dr.T's (KCS)	1999	IRON LORDS	260
PHOTOLAB	630	AUDIO MASTER II	NC	CHESSMASTER 2000	199
PHOTON PAINT II	1290	TRACK 24	590	KICK OFF	250
DIGI-PAINT III	NC	BIG BAND	1430	FLIGHT SIMULA.	399
DESIGN 3D	890	STUDIO 24	1169	RICK DANGEROUS	199
ANIMATE 4D	4410	**LANGA. ET UTIL.**		EXTRA TIME	120
INTERFONT	950	LATTICE 5.0	2439	ULTIMA IV	330
DIGIVIEW GOLD 4.0	1995	BUSINESS PACK	4139	SPACE ACE	445
FANTAVISION	509	MANX C	1790	TWIN WORLDS	245
SCULPT 3D XL	1190	SUPERBASE PRO	1490	STRYX	175
PROVIDEO	2700	QUARTERBACK	550	MOT	275
ANIMAGIC	759	PRO. PAGE	3490	BLOOD WYCH	275
THE DIRECTOR	679	GFA BASIC 3.04	750	SCRABBLE	290
PRO. DRAW	1770	**EXCELLENCE FR**	1790		
PAGEFLIPPER FX	1290	PROJECT D	375		
		DEVPAC II	690		

PERIPHERIQUES CONNECTABLES OU COMPATIBLES

A1010 3"1/2 EXT	A2010 3"1/2 INTER.	A501 512 K A500	A2058 2 MEGS A2000	KIT PC CARTE + 5"1/4	A590 Disque Dur +20 MEGS
1190	**1590**	**990**	**6790**	NC	**5290**
CARTE OVERDRIVE CONTROL. SCSI	A2300 GENLOCK INTERNE	CARTE AT 2286	CARTE A2620 68020 14Mhz + 2Mo	CARTE FLICKER FIXER	Extension 1 Mo pour A590
2350	**2360**	**NC**	**14800**	**4950**	**1400**
LECTEUR MDC 30 3"1/2 DF	LECTEUR MDC 5"1/4	FILTRE DIGI-. GOLD	GENLOCK GST GOLD SP /Y-C	GENLOCK GST GOLD VP	PERFECT SOUND FR.
1090	**1690**	**2540**	**6190**	6990	990
SCANNER A4 A PLAT 200 DPI	PAINTJET HP JET ENCRE	MPS 1230 9 AIGUIL. N/B	DESKJET 300 DPI	MONIT. VGA. A1432	**SCANER** 600DPI *EXCLUSIF*
4990	**15990**	**1690**	**NC**	**5560**	**15000**

PROMOS AUTOUR DE L'A500

A590 DISQUE DUR AUTOBOOT 20 MEGAS + 2MEGAS RAM INSTALLES
6990 **Francs**
EXTENSION MEMOIRE 512 Ko + HORLOGE pour A500
890 **Francs**

PROMOTION EDUCATION NATIONALE PACK EDUCAMIGA A2000 + A1084 + KIT PC XT 11990 F

PROMOS AUTOUR DE L'A2000

EXTENSION MEMOIRE POUR AMIGA2000

DIP 2/8 PEUPLEE 2 MEGAS	***3990*** **F.**
DIP 2/8 PEUPLEE 4 MEGAS	***6330*** **F.**
DIP 2/8 PEUPLEE 6 MEGAS	***8670*** **F.**
DIP 2/8 PEUPLEE 8 MEGAS	***10990*** **F.**

HARDFRAME QUANTUM 80 MEGS 9990 F.

DISQUE DUR SCSI AUTOBOOT SUR FFS

HARDFRAME C340S/ 40 MEGAS 7990 F.

Distributeurs ! contacter Philippe 48.78.11.65

BON A RETOURNER A MAD (adresse ci-contre)
NON : .....PRENOM : .....
ADRESSE : .....
.....
❑ Je désire commander l'une des promotions suivantes:
_____au prix de_____
_____au prix de_____
Pour un total de.....Francs

que je règle ❑ par chèque ci-joint ❑ carte bleue N° | | | | | | | | | | | | | | | | |-
Date d'expiration :
Signature:

.Envoi express sous 48 heures pour tous produits en stock.
Page réalisée sur Amiga 2000(COMMODORE). Propage et le Scaner PRINTTECHNIK.Illustrations non contractuelles.

MAD
42, rue Lamartine
75009 PARIS
Tél : 48 78 11 65
Métros : CADET
NOTRE DAME DE LORETTE

mount cnc:
arun ashell cnc:0/0/640/100/AShell from s:ashell-boot
endcli

la fenêtre qui s'ouvre lors du processus de démarrage est toujours une fenêtre CLI; pour pouvoir la refermer, nous ouvrons une fenêtre Ashell en arrière-plan par **ARUN** (grossièrement équivalente à RUN > NIL:)

- ashell-startup
alias ns ashell cnc:0/0/640/100/AShell from s:ashell-startup
alias es endcli
prompt "%N %S > "
path sys: s: ram: sys:utilities sys:system add
cd sys:
ceci vous permettra d'ouvrir une nouvelle fenêtre Ashell, avec tous ses attributs en tapant NS et de la refermer par ES. Vous pouvez bien évidemment ajouter d'autres alias et modifier l'indicatif

- ashell-boot
failat 25
alias ns ashell cnc:0/0/640/100/Ashell from s:ashell-startup
alias es endshell
ares assign mount dir cd makedir list path
mount pip: aux: speak:
makedir ram:t ram:env ram:clipboards
assign T: ram:t ENV: ram:env CLIPS: ram:clipboards
path sys: s: sys:system sys:utilities ram: add
setclock opt load
cd sys:
loadwb
plus toutes autres choses que vous souhaitez faire au cours de votre séquence de démarrage.

Cette séquence demande quelques explications:
- on retrouve dans cette séquence le contenu de ashell-startup, ce qui est normal car pour la première fenêtre Ashell lancée par la startup-séquence, ashell-boot joue le rôle de ashell-startup
- cd sys: sert simplement à activer l'indicatif. En effet, seule la commande CD modifie l'indicatif en fonction de sa définition par la commande PROMPT
- loadwb: à moins d'avoir POPCLI ou quelque chose d'équivalent, chargez toujours un WorkBench, car si par distraction vous fermez votre dernière fenêtre AShell, il ne reste qu'à rebooter , ce qui est fort dommage s'il y avait en ram: des choses précieuses.

Rendons à César ce qui est à César : personnellement, je trouve plus convivial le système de l'AmigaShell où la commande **NewShell** active automatiquement le fichier *Shell-Startup* qui définit la fenêtre qui va s'ouvrir, tout en permettant par l'option **FROM** d'utiliser un autre fichier de définition.

Encore une remarque: si dans la première startup-sequence vous lancez le programme ***ConMan***, il n'est plus nécessaire par la suite de spécifier CNC: comme gestionnaire de console; on peut soit ne rien mettre du tout, soit spécifier CON: . Notons encore que ConMan vous permet de définir des fenêtres Shell dotées de caractéristiques diverses: fenêtre sans bordure, fenêtre "backdrop" (s'ouvrant en arrière-plan), munie ou non de ses gadgets.
Sur une disquette ainsi aménagée il reste 182 blocs.

2/ Compatibilité avec l'AmigaShell

Tout d'abord, les commandes ARP ont été conçues pour être aussi proches que possible, dans leur syntaxe, de celles de l'AmigaDos, vous ne serez donc pas dépaysés.

ATTENTION: *si vous voulez rebooter à partir de RAD: , il faut losque vous créez le RAD: utiliser la commande MOUNT d'origine et non la commande ARP.*

Par ailleurs, si pour une raison quelconque vous désirez conserver des éléments de l'AmigaShell, comme le gestionnaire NEWCON: ou la commande NEWSHELL, par exemple, la commande Ashell vous donnera le meilleur Shell possible : elle essaiera d'utiliser ASH, à défaut elle utilisera SHELL-SEG si ce dernier est résident ; selon que vous aurez fait Mount NEWCON: ou Mount CNC: , Ashell utilisera le gestionnaire de console disponible, avec ses attributs. Si vous n'avez pas fait Mount CNC: et Mount PIP:, par exemple, vous n'aurez pas à votre disposition le PIPE convivial dont nous parlerons plus loin, mais vous pourrez utiliser le PIPE de l'AmigaShell.

Il y a donc un peu de travail d'ajustement au niveau des séquences de démarrage selon ce que l'on veut obtenir.

3/ Les commandes

Les commandes ARP fonctionnent avec le caractère générique " * " qui est un standard de l'industrie, mais elles acceptent aussi les caractères # et ? de Commodore. De plus, la plupart des commandes ARP acceptent ces caractères, ce qui n'est pas le cas pour de nombreuses commandes d'origne.

Notre test classique: les syntaxes

rename *.m *.c
ou
rename #?.m #?.c
marchent toutes deux.

En outre, par exemple

list *.[ci]
donne la liste des fichiers du répertoire courant dont le suffixe est c ou i , et

list ~*a
donne la liste des fichiers dont le nom ne se termine pas par a.

Il y a évidemment possibilité de conflit entre l'utilisation du caractère " * " comme caractère générique par ARP et son utilisation comme caractère d'échappement (escape) par l' AmigaDos. La commande SET de ARP, qui sert à définir les variables d'environnement , possède une option ESCAPE qui permet de définir un autre caractère d'échappement.

Les commandes ARP offrent beaucoup de possibilités additionnelles par rapport à leurs homologues Commodore; il n'est pas question de les citer toutes.
A signaler la commande **Arun**, que nous avons utilisée dans la startup-sequence ci-dessus. Elle est destinée à lancer un programme en arrière-plan, sans bloquer la fenêtre Shell. Elle remplit donc la même fonction que RUN > NIL: de l'AmigaShell mais avec des possibilités supplémentaires; l'exemple donné dans la documentation est:

Arun Funckeys NOIO STACKSIZE 2000 PRI -5
pour faire la même chose avec AmigaShell dans lequel vous auriez un stack mis à 10000, il faudrait la série de commandes suivantes:
stack 2000
changetaskpri -5
run < NIL: > NIL: Funckeys
changetaskpri 0
stack 10000

ROMAN PHOTO (3)

La rue montait, et Jay était fatigué. Un monsieur lui propose de s'asseoir et de se rafraichir. Le père de l'Amiga à quand même eu la sagesse de demander le prix.
"Fifty francs", a répondu le garçon.
Ah! ça fait du bien de s'asseoir. Mais que se passe t-il? Une fille arrive à sa table avec un petit sourire en annoncant qu'elle aussi a soif. Bon. Une boisson est commandée pour la fille. Tiens, c'est une bouteille de champagne. Elle la goûte, la trouve bonne, et en commande une deuxième. A cette allure, la table va vite s'effondrer sous le poids des bouteilles de champagne.

A signaler aussi la commande **MOVE**, qui est une commande RENAME mais qui permet de déplacer des fichiers d'une unité logique à l'autre, exemple:

move dh0:compil/echecs.* dh1:jeux

Ou encore la commande **SEARCH** qui accepte des caractères génériques tant dans la désignation des fichiers dans lesquels la recherche doit se faire, que dans la définition de la chaîne de caractères à retrouver. De plus, SEARCH met cette dernière définition dans une variable d'environnement nommée SEARCH; lors des invocations suivantes de SEARCH, c'est cette définition qui sera utilisée par défaut. Ceci est très pratique lorsqu'on a souvent à faire la même recherche.

Tout n'est pas parfait; en cherchant bien, j'ai trouvé que la commande **INFO** doit d'après la documentation accepter les deux syntaxes:

info < nom d'unité logique >
et
info < nom de volume >

Cette deuxième syntaxe ne marche pas plus que dans l'AmigaShell.

Par contre la place mémoire indiquée pour les disques est la mémoire disponible formattée; les chiffres donnés sont donc inférieurs à ceux que donne INFO d'AmigaShell, mais plus réalistes.

Autre exemple d'amélioration de détail en apparence séduisante mais non sans piège : on peut utiliser les caractères génériques dans la spécification d'un chemin lors de l'utilisation de la commande CD :

CD b*/a*/p*/n*
est équivalent à
CD basic/aero/profils/naca009

c'est superpratique, avec tout de même une restriction: la commande choisit le premier répertoire dont le nom commence par b et dans celui-ci le premier sous-répertoire commençant par a, etc. Bon, mais qu'entend-on par "premier" ? Pour m'en faire une idée, j'ai créé sur une partition appelée "STORE:" de mon disque dur un répertoire "agaga" dans lequel j'ai créé les sous-répertoires "abe", "aha", "amu", "beb", et j'ai tapé

CD a*/a*

et la commande m'a mis comme répertoire courant

STORE:agaga/aha

Cette logique paradoxale a son origine dans la manière dont Amigados écrit les fichiers sur une disquette.

Les commandes ARP fournissent deux niveaux d'aide. En frappant ? après le nom d'une commande AmigaShell, on obtient le "template", pas toujours évident à déchiffrer. Dans le cas d'une commande ARP, un deuxième ? fait apparaître la syntaxe (usage).

La commande **RESIDENT** de l'AmigaShell est remplacée par Ares, qui a deux avantages:

- ares ne charge une commande en mémoire que la première fois qu'on appelle cette commande

- ares surveille l'intégrité des commandes mises résidentes en mémoire; au premier appel, la commande est chargée et exécutée; au second, si la commande n'était pas " pure " et que donc son image binaire en mémoire s'est modifiée, Ares fait un test de checksum et vous en avertit par un requester AVANT de procéder à l'exécution, ce qui vous épargne potentiellement un crash.

Il y a encore entre autres deux commandes intéressantes: **TACKON** qui permet d'attacher le nom d'un fichier à celui d'un chemin, et **BASENAME** qui extrait le nom du fichier du chemin complet. L'utilisation de ces commandes avec la traduction des variables (voir plus bas) permet l'écriture de scripts particulièrement performants pour les actions de mise à jour d'ensembles importants de fichiers.

Pas plus que dans AmigaShell, il n'y a dans la bibliothèque ARP de commande permettant l'association d'une chaîne de caractères aux touches de fonction .

4/ Modification des lignes de commandes et historique

Les possibilités offertes sont celles de l'AmigaShell, avec en plus le fait de pouvoir effacer un mot complet à gauche ou à droite par F7 et F8. Par contre, si vous ajoutez dans votre répertoire C: ConMan et sa commande History , et si vous lancez ConMan dans votre séquence de démarrage, vous pourrez à tout moment sauver l'historique des commandes d'une session, et le rappeler. Vous pourrez d'ailleurs éditer ou créer un tel historique avec n'importe quel éditeur (mais pas avec un traitement de texte qui insère des caractères non affichables).

5/ Amélioration de l'environnement de travail

Le PIPE fourni par l'unité PIP: en conjonction avec le gestionnaire CNC est un "vrai" PIPE qui lance des tâches concourantes au lieu de faire appel à des fichiers temporaires. On peut faire:

list | sort | more

Autre exemple plus intéressant : on peut se faire une idée de l'abondance des commentaires des sources d'un programme; prenons l'exemple du répertoire " AnalogJoystick " de la disquette Fish 247. Il contient deux sources : Joydemo.c et Joydrive.c . Faisons:

search *.c /'* | type opt n | more

et nous constatons que Joydemo.c a, sur 425 lignes, 85 lignes de commentaires, que nous pouvons d'ailleurs lire à l'aise avec More, et que Joydrive.c a 93 lignes de commentaires sur 349.

Remarque : l'apostrophe devant le second astérisque est là pour le différencier d'un caractère générique. .

Je mentionnerai encore que, sans avoir besoin de lancer ConMan, on dispose de l'iconification des fenêtres (bascule) ou de leur extension à tout l'écran (bascule également) par les touches F1 et F2.

6/ Les fichiers de commandes.

Ash soutient le bit S de l'Amigashell, avec les avantages que cela procure.

Comme nous l'avons déjà mentionné plus haut, sont encapsulées dans ASH, et donc d'accès rapide, les commandes les plus souvent utilisées dans les scripts, à savoir **=, ENDCLI, ALIAS, RUN, EXECUTE, FAILAT, QUIT, SKIP, ENDSKIP, LAB, IF, ELSE, ENDIF.**

Ash permet de définir des variables locales (par opposition aux variables d'environnement) ; il exécute de plus des opérations dites en américain " variable expansion" et "command substitution". Je traduis ceci comme je peux: "traduction des variables" et "substitution des commandes"

On peut utiliser la traduction des variables dans les lignes de commande, dans les fichiers de commandes, dans les alias et dans la définition de l'indicatif.

Sous Ash, vous pouvez définir une variable comme ceci:

unité=mètre

R O M A N P H O T O (4)

Jay se réveille trop tard de son rêve d'une ballade sympathique dans les rues de Paris. Il se lève et demande la facture.

***"Seven thousand five 'undred francs"** répond le garçon.*

"You must be joking, I don't have 7,500 francs".

Le patron arrive. "Payez immédiatement ou j'appelle la police".

Jay s'asseoit. Que faire? Le cerveau qui a trouvé le moyen d'ajouter 1 méga de chip RAM à Fat Agnus tout en restant compatible avec la version 512K commence à pencher sur un problème bien plus banal: comment sortir d'un piège crapuleux dans un bar minable à Paris France?

le caractère = est en fait une commande d'ASH

Attention : pas d'espaces! et ne l'utilisez pas à la place de EQ dans une commande IF !

Les variables d'environnement du type AmigaShell restent accessibles par **SETENV** et **GETENV.**

Vous pouvez aussi, dans une ligne de commande, obtenir la substitution du résultat d'une commande à son énoncé, voici un exemple qui illustre les deux concepts à la fois:

les deux lignes:
nom=Say
echo " Le chemin du fichier $nom est $(which $Say) ."

donnent comme résultat:
Le chemin du fichier Say est Workbench1.3:Utilities/Say .

Il y a encore un petit bijou à trouver dans cette chasse au trésor, ce sont trois variables locales appelées **$**, **?** et **?2**. La première est équivalente au $$ de l'Amigashell et contient le numéro du shell en cours; ? donne le "return code" de la dernière commande exécutée et ?2 donne la réponse éventuelle du système, (result2) c.-à-d. pour une commande, le code d'erreur.

Exemple : soit le fichier script appelé "MD"

failat 25
makedir > nil: sys:c
echo > ram:rapport "Shell# $$ rc=$? res=$?2"

faisons:
execute MD
type ram:rapport

résultat:
Shell# 2 rc=20 res=203
ce qui est normal puisque sys:c esiste déjà.

Ceci permet donc, dans un script non interactif, d'obtenir des renseignements sur le fonctionnement d'une ou l'autre commande, en sauvant dans un fichier les valeurs des dites variables.

La documentation donne plusieurs exemples qui montrent bien la puissance de toutes ces possibilités utilisées dans des fichiers de commande.

7/ Interface avec les programmes

Même chose que pour l'AmigaShell.

8/ Encombrement

Pour un système lancé sous ASH à partir de la disquette WB1.3 réalisée comme indiqué ci-dessus, AVAIL donne:

Mémoire Chip: 88 k
Mémoire Fast: 107 k
Total: 195 k

En enlevant l'instruction LOADWB de la séquence de démarrage, on a:

Mémoire Chip: 85 k
Mémoire Ram: 99 k
Total: 184 k

Soit un gain de 33K par rapport à l'AmigaShell.

Conclusion pour ASH

Voilà quelque chose de nettement plus puissant et convivial que l'Amigashell; l'utilisateur n'est pas obligé de mémoriser de nouvelles commandes et leur syntaxe, vu l'effort réalisé en vue de la compatibilité avec l'AmigaShell. On peut approcher les possibilités d'ASH et ARP d'une manière progressive, c'est un peu le Meccano, à ceci près qu'on ne "voit" pas physiquement toutes les pièces.

Il y a un peu de travail à faire au niveau des séquences de démarrage et de la mountlist; il est utile d'imprimer les éléments de configuration de votre système (startup-sequence, mountlist , liste des handlers et bibiothèques) car on ne se souvient pas toujours de ce qu'on a fait et on se demande parfois pourquoi le système fait autre chose que ce que l'on attend.

Enfin, ce n'est pas un investissement coûteux puisqu'il s'agit de programmes du Domaine Public; les auteurs de ARP ne demandent aucune rétribution, quant à William Hawes, il reçoit avec plaisir 15 dollars pour ConMan , à votre jugement ...

En parlant de William Hawes, nous examinerons dans le prochain numéro son produit WShell.

Zorglub

Contenu de la Disquette A-News

En plus du téléchargement, vous allez pouvoir découvrir le DiskAnious. Il contient presque tous les listings parus dans A-News depuis le numéro 1 (j'ai dit presque tous).

Voici la liste de ce que vous pourrez trouver dans le DiskAnious :

- Les sources et les exécutables de ***S&R (Search and Rescue)*** de **Michel Laliberté**,
- Un **scrolling multiple** par **Xavier Leclercq**
- ***MyMemory, Azertyfier*** et des exemples de copperlistes par **AmiPhil**
- ***Find*** et ***DiskFixer*** par **Cédric Beust**
- ***Kill*** par **Cédric Sénior**
- Les listings d'**ASM** qui vous permettrons de faire du bruit.
- Egalement les listings en **Arexx** de ***Cédric Jr*** pour interfacer TXed+ et le compilateur Lattice C.
- Les derniers antivirus a la mode, ***VirusX 4.0*** et **Crystal Chip.**
- Les listings du **CoinC** et de la rubrique **Rapido Assembleur.**
- Quelque utilitaires, utiles, dont les indispensables ***PowerPacker*** et ***PPMore*** de **Nico François** mais aussi **IFFConverter** pour les programmeurs en assembleur.

Enfin, en cadeau vous trouverez un mini slide de Mr Ramon et une présentation par celui que l'on ne présente plus et qui à décidé d'être encore plus abominable que d'habitude, j'ai nommé El YETi.

-Roméo

Ed: Cette disquette est distribuée par Hermes Diffusion, BP 304, 59220 Denain au prix de 20F + port (voir bon de commande sur pages Hermes)

R O M A N P H O T O (5)

***IF EXISTS** porte non-verrouillé*
***GOTO** street*
Jay se relève et marche tout droit vers la porte.
Le patron, menacant, lui barre le chemin. Il est prisonnier.
***ELSE**....appeler au secours*
Jay declare qu'il va téléphoner à la police
Le patron réplique que c'est déjà fait. Tu parles!
***ENDIF**...oh my god!*

Voyage au centre du ROM Kernel - partie 2
Affichage, Graphisme, Fenetres, Gadgets

STEPHANE MAYERE

Sequence admiration :

La bibliothèque graphique (Graphics Support Library) a deux buts principaux. Elle fournit une interface simple aux mécanismes complexes de l'affichage de l'Amiga ainsi qu'un accès procédural aux fonctions de tracé, de rendu des coprocesseurs spécialisés. C'est assez complexe, à la fois à comprendre et à expliquer, aussi je ne passerai en revue que les routines de base de la Graphic Library.

Cette bibliothèque fournit plusieurs structures de données permettant de définir et de manipuler de la mémoire vidéo. La mémoire vidéo est la mémoire qui est organisée en plans pixels. Chaque plan mémoire contient un seul bit de codage pour chaque pixel de l'écran. Un affichage normal contient de 1 à 5 plans mémoire (selon le nombre de couleurs). Cela veut dire que chaque pixel peut être défini par un nombre de bits variable de 1 à 5. La combinaison des bits dans la constitution du pixel peut donc prendre une valeur allant de 0 à 31, selon le nombre de plans mémoire utilisés dans la mémoire vidéo. Cette valeur correspondra à un des 32 registres de couleurs de l'Amiga. La valeur d'un pixel est utilisée comme index dans le registre de couleur hardware. Chaque registre de couleur à une largeur de 12 bits, donc chaque registre de couleur peut décrire une valeur parmi 4096 (212 car un bit ne peut prendre que deux valeurs). Le résultat est que l'Amiga peut afficher 32 couleurs simultanément et que chacune de ces couleurs peut prendre une teinte parmi 4096.

Les structures de base de la bibliothèque graphique sont le BitMap et le RastPort (raster port). La structure BitMap définit le nombre de plans bits groupés ensemble pour former l'affichage dans la mémoire. La structure RastPort est un recueil des paramètres nécessaires au rendu du BitMap de la mémoire vidéo. Ce rendu d'image est effectué par les routines graphiques, les routines de texte ou les routines d'animations d'objets.

On va un peu détailler les composants principaux de la structure RastPort.

Pinceau Primaire:

FgPen (ForegroundPen) est le pinceau primaire utilisé quand un seul pinceau est actif (tracé de lignes, remplissage de surfaces).

Pinceau secondaire:

BgPen (BackgroundPen) est le pinceau secondaire actif lorsqu'un deuxieme type de trait est requis (texte).

Mode dessin (draw):

DrawMode est la variable qui caractérise le rendu en utilisant les options suivantes:

- *Tracé de lignes:*
  JAM1: trace une ligne avec la valeur de FgPen.
  JAM2: idem.
  COMPLEMENT: ignore la couleur du pinceau et utilise le complément binaire de chaque bit décrivant la ligne.
- *Remplissage de surfaces rectangulaires:*
  JAM1: Remplit avec la valeur de FgPen.
  JAM2: idem.
  COMPLEMENT: ignore la couleur du pinceau et utilise le complement binaire de chaque bit décrivant la surface.
- *Texte*
  JAM1: Imprime le caractère dans la valeur de FgPen sans toucher au fond qui entoure le caractère.
  JAM2: Imprime le caractère dans la valeur de FgPen et le fond dans celle de BgPen.
  COMPLEMENT: Inverse les pixels du plan bitpar l'image' des caractères.
  INVERSEVID: Ce flag est utilisé avec JAM1 et JAM2. Il permet d'inverser les valeurs de FgPen et de BgPen.

Le Pinceau

La bibliothèque graphique fait souvent appel au pinceau 'RastPort' lors de la réalisation des rendus. Ce pinceau décrit le registre de couleurs utilisées ainsi que la position à l'affichage lors du tracé de lignes, de l'écriture de texte et du remplissage de surface.

Le pinceau primaire utilisé pour le rendu de base est le pinceau d'avant plan (FgPen) appelé également pinceau A. On utilise le pinceau d'arrière plan, ou pinceau B, pour des rendus plus élaborés, comme la création de motifs, l'écriture de texte sur motifs ou fond coloré.

La routine SetApen() définit la valeur du pinceau, qui spécifie la valeur d'un des 32 registres de couleur. Le pinceau possède également des coordonnées dans un RastPort donné. On utilise Move() pour définir ou changer la position du pinceau, le point de départ de lignes ou la ligne de base d'une chaine de caractères.

Tracé de lignes & remplissage de rectangles

Tracer une ligne ne demande que 4 étapes. Prenons un exemple d'une procédure écrite en C.

```
DrawLine(RPort, Pen, Mode, StartX, StartY, EndX, EndY)
Struct RastPort *RPort;
Ubyte Pen, Mode ;
Short StartX, StartY, EndX, EndY;
{
  SetApen (Rport,Pen);
  SetDrMd (Rport,Mode);
  Move (Rport,StartX,StartY);
  Draw (Rport,EndX,EndY);
}
```

Tout d'abord, on initialise la couleur du pinceau. Le nombre de pinceaux disponibles dépend du nombre de bits-planes que l'on a dans le BitMap. On définit ensuite le 'drawing mode', qui est généralement JAM1 pour les lignes simples. Enfin, on déplace

le pinceau de la position de départ à la position d'arrivée.

Par conséquent, la fonction DrawLine(Rport,1,JAM1,10,10,15,25); va tracer une ligne de la couleur n°1 en partant de la position (10,10) vers la position (15,25). En effet, la fonction Draw() tire le pinceau vers sa nouvelle position en laisssant une trace derrière lui. Move() est donc l'équivalent de 'Déplacer avec le pinceau levé' et Draw() de 'Déplacer avec le pinceau baissé'. Une fois définies, les variables d'état du pinceau et du mode de dessin ne changent pas tant qu'on ne les réinitialise pas. On n'a pas besoin de tout redéfinir chaque fois qu'on trace une petite ligne (Heureusement...)

La bibliothèque graphique possède également des routines pour remplir des rectangles parallèles aux axes verticaux ou horizontaux avec une couleur donnée. La fonction RectFill() utilise le pinceau et le mode définis dans les précédents appels aux opérateurs du RastPort. La routine accepte deux coordonnées comme paramètres: les coins supérieurs gauche et inférieur droit du rectangle à colorier. Dans une configuration peu encombrée au niveau processes, la bibliothèque graphique peut créer approximativement un millier de rectangles de 96 * 96 pixels par bits-planes par seconde.

Impression de texte

On peut aussi utiliser les pinceaux pour afficher du texte. La position du pinceau détermine l'endroit de l'écriture. La coordonnée en 'x' donne la position en pixels du premier caractère. La coordonnée 'y' donne la position de la ligne de base. On utilise le pinceau primaire pour dessiner les caractères. Le mode JAM1 écrit des caractères de la couleur du pinceau FgPen, et la structure BitMap est vue en transparence à travers les blancs et les trous des lettres. Le mode JAM2 utilise à la fois la couleur de fond et la couleur de premier plan. Comme en JAM1, les caractères sont écrits avec la couleur de FgPen, mais l'entourage des lettres est maintenant de la couleur du BgPen. Dans ce cas, le BitMap situé au dessous est masqué. Le mode InverseVid combine les deux modes JAM pour inverser les couleurs des deux pinceaux. Pour initialiser les pinceaux et le mode de dessin en texte, on utilise les mêmes routines que pour le tracé de lignes. Les valeurs des pinceaux et du mode sont établies grâce aux fonctions SetAPen(), SetBPen(), et SetDrMd(). On déplace le pinceau avec Move(). On peut alors appeler la routine Text() pour introduire le texte dans le RastPort. Comme pour les lignes, il n'y a pas besoin de redonner à chaque fois les paramètres. Si on fait plusieurs appels à Text(), les lignes suivantes seront correctement espacées et auront la même ligne de base que la première.

Exemple de procédure en C.

```
PrintText(RPort, String, StringLengh, FrontPen, BackPen, TextMode, X, Y)
Struct RastPort *Rport;
Byte *String;
Ubyte FrontPen, BackPen;
Short TextMode, StringLengh, X, Y;

{
    SetAPen (RPort, FrontPen);
    SetBPen (Rport, BackPen);
    SetDrMd (Rport, TextMode);
    Move (Rport, X, Y);
    Text (Rport, String, StringLengh);
}
```

Sequence Intuition :

Intuition est l'interface graphique de l'Amiga qui permet grâce à des mécanismes simples de créer et de gérer des affichages qui supportent le multitâches. Intuition permet d'appeler, au travers de procédures simples, des aspects très complexes du système. De plus on n'a pas besoin de comprendre le fonctionnement de ces procédures pour les appeler. Un des buts d'Intuition est de faciliter la tâche des programmeurs en simplifiant le plus possible l'interface avec le Rom Kernel. Intuition fournit des outils permettant de créer un environnement intuitif (d'où son nom) pour l'utilisateur et en même temps commode pour le développeur d'applications.

*L'écran est l'unité de base de l'affichage Intuition. Un écran est une combinaison d'adresses en mémoire vidéo et d'instructions hardware capables de transcrire ces adresses en affi*chage véritable. Le mémoire vidéo 'écran' est utilisée pour toutes les fonctions de la bibliothèque graphique, et tous les composants de l'affichage Intuition sont finalement générés par ces fonctions, en mémoire vidéo.

On utilise la bibliothèque graphique pour créer les écrans d'affichage. Quand on crée des écrans, il remplissent normalement toute la place disponible. Je fais ici une distinction entre l'écran physique (celui où il y a les traces de doigts) et l'écran virtuel au sens Intuition. La bibliothèque graphique va alors ordonner aux coprocesseurs graphiques de créer l'affichage désiré, comme spécifié dans la structure de donnée de l'écran. C'est en fait un peu le même principe que le RastPort.

On peut générer des affichages directement avec la bibliothèque graphique, sans passer par Intuition (c'est beaucoup moins ...intuitif). Créer un écran comporte plusieurs étapes, pendant lesquelles il faut utiliser les bonnes routines avec les bons arguments. Intuition nous aide en réduisant la création d'un affichage à deux étapes:

- l'initialisation d'une structure de données, NewScreen
- un simple appel à la fonction OpenScreen()

Un programmeur peut créer autant d'écrans qu'il le désire simplement en ouvrant à chaque fois un écran Intuition. Tous les écrans sont rectangulaires; On décide de la hauteur, de la largeur ainsi que du nombre de couleurs qu'il comportera. On décide également du type (basse ou haute résolution, interlacement, etc..). Ainsi, si un affichage est crée en tant qu'écran Intuition, il pourra coexister sur l'écran physique avec d'autres écrans Intuition, laissant la possibilité à l'utilisateur de les interchanger en les tirant de haut en bas avec la barre de menus, et ainsi de passer d'une tâche à une autre lorsque chaque tâche nécessite son propre affichage.

ROMAN PHOTO (6) - SUITE ET FIN

La fin approche.

Le patron, voyant que sa victime se sent bien coincée, attend patiemment que Jay propose un marché.

Soit. Le prix de la liberté est fixé à 700F.

Mais Jay se méfie toujours. Il craint qu'au moment où il mettra 700F dans la main de ce crook la porte ne se referme et que le jeu recommence. Il négocie donc son départ, avec échange de billets au seuil, porte grande ouverte, comme en échangeait jadis les espions entre Ouest et Est au mur de Berlin...

Et ça marche! Jay se retrouve dans la rue, avec le faux sentiment qu'il est un homme libéré.

(Nous avons envoyé a Jay (via Gail Wellington à Commodore-West Chester), un mandat de 700F de la part des Amigaistes de France. Comme ça, ça fait vraiment Western...)

Sequence defenestration :

Les fenêtres sont des zones d'affichage distinctes qu'on ouvre à l'intérieur des écrans Intuition (display-output) ; écrire dans une fenêtre n'entraine aucun changement pour les autres fenêtres de l'écran ou des autres écrans. Il y a ici la notion d'objet informatique qui entre en compte, mais ce serait assez compliqué et long à expliquer. Les fenêtres sont à la fois souples et simples à créer: beaucoup d'applications les exploitent (bien qu'il soit possible d'utiliser directement la mémoire vidéo, sans ouvrir de fenêtre). Les fenêtres peuvent changer de taille, être déplacées et passer les unes devant les autres, aussi bien par l'utilisateur que par programmation. Quand un utilisateur manipule une fenêtre, il peut décider d'accepter les changements effectués par programmation ou bien repositionner les fenêtres comme il le souhaite. L'utilisateur peut décider quelle fenêtre sera active en entrée à un moment donné (input window), mais on peut outrepasser ça en programmation. En effet, on peut écrire dans n'importe quelle fenêtre ouverte, active ou non, selon ce qui se passe dans le système.

Parce qu'une application peut complètement ignorer la forme, la position et l'état d'une fenêtre, chaque fenêtre peut se comporter comme un 'terminal virtuel' pour cette application. L'application peut, en fait, juste demander à Intuition comment ouvrir et fermer une fenêtre, et alors ouvrir le périphérique console (console device) pour gérer les entrées/sorties, comme si elle était connectée sur un terminal ANSI classique (ANSI = American National Standard Institute). On ouvre une fenêtre comme un écran, en initialisant une structure de données, NewWindow et en appelant la routine OpenWindow(). On a également besoin de spécifier le type de fenêtre désiré.

Type de fenêtres
Les types peuvent être combinés
- BackDrop : Cette fenêtre s'ouvre en arrière-plan et reste derrière les autres.
- GimmeZeroZero : Cette fenêtre possède deux couches, les gadgets Intuition et les bords ne sont pas accessibles.
- Borderless : Cette fenêtre n'a pas de bords au sens Intuition.
- SuperBitMap : On peut fournir sa propre mémoire vidéo pour une fenêtre en utilisant le type SuperBitMap.

Mode d'affichage
- Simple Refresh : Si une partie de la fenêtre est cachée, les données sont perdues. Quand la fenêtre est de nouveau visible, on redessine la section cachée.
- Smart Refresh : Les portions cachées sont sauvegardées dans un buffer et restaurées automatiquement quand la fenêtre est de nouveau visible.
- SuperBitMap : La mémoire vidéo de cette fenêtre est entièrement gérée dans les buffers du programmeur, sauf pour les parties visibles de la fenêtre.

Intuition fournit également des systèmes de contrôle appelés boutons dans le monde MacIntosh et Gadgets dans le monde Amiga. Ces gadgets peuvent être rattachés à des fenêtres. Il y en a quatre types définis dans le système.

Gadgets système
- Sizing gadget : ce bouton permet à l'utilisateur de changer la taile de ses fenêtres.
- Depth-arrangement gadget : Ces deux boutons permettent les passages avant arrière plan des fenêtres.
- Drag gadget : Ce gadget permet de déplacer la fenêtre dans l'écran : c'est la barre de titre de la fenêtre.
- Close gadget : C'est le bouton de fermeture. Sa sélection provoque l'envoi d'un message spécial qui stoppe la tâche.

En plus des gadgets système, on peut créer tout plein de gadgets de différents types pour ses propres fenêtres. Il y a quatre classes de bases parmi lesquelles choisir pour définir ses propres boutons:
- Booléens pour les choix qui ne renvoient que vrai ou faux.
- Proportionnel qui retourne un unsigned c'est à dire un entier entre 0 et 65535.
- Chaîne qui permet à l'utilisateur d'entrer une chaîne de caractères.
- Entier pour les nombres entiers.

On peut aussi faire de simples appels à des procédures pour écrire du texte dans les fenêtres Intuition. Avant d'écrire, on déplace le curseur à l'endroit désiré. On peut ne pas utiliser la police de caractères par défaut qui est en ROM (topaz) pour ouvrir une des fontes présentes sur le disque, ou une police qu'on aura soit même créée (avec Fed par exemple). Les polices de l'Amiga ont toutes ce qu'on appelle des variations algorithmiques, c'est par exemple l'italique ou le passage en caractères gras. On appelle ces changements d'aspects algorithmiques parce qu'il sont calculés par programme pour chaque type et taille de police de caractères.

Sequence... sourions (menus et Idcmp)

Le système de menus Intuition permet au développeur de grouper ensemble et d'afficher les options et fonctionnalités du programme qu'il conçoit. Les items de menus peuvent être des images graphiques ou de simples intitulés de texte et on peut les positionner comme on le souhaite. On peut avoir deux niveaux de menus hiérarchiques pour présenter les items. L'utilisateur peut choisir les options avec la souris ou à l'aide de raccourcis claviers.

Les items de menus sélectionnés sont reconnus par Intuition à l'aide des IDCMPs (Intuition Direct Communications Message Ports) qui sont des structures standards de communications d'Exec (vous vous souvenez ?) simplifiées pour l'usage des développeurs. Quand Intuition établit un IDCMP, elle alloue et initialise les deux ports requis par la structure de communication (un pour envoyer le message et un pour recevoir la réponse). On n'a pas besoin de connaitre les méthodes de création et de maintien des ports de communication: on a seulement besoin de connaitre comment recevoir des messages.

Les messages reçus proviennent d'évènements claviers, de mouvements de souris, de clics de souris, d'accès disque et d'évènements Intuition (gestion des fenêtres par exemple) et transitent par les IDCMP. L'autre méthode de recevoir des données est de passer par le 'console device', qui en se comportant comme un terminal triture les données pour les transformer en codes ASCII ou en séquences escape ANSI. Les programmes désirant se baser principalement sur les capacités de terminal virtuel de l'Amiga utiliseront préférentiellement le 'console device' plutôt que les IDCMPs.

Sequence conclusion :

Voilà comment une machine que Jay Miner avait crée pour en faire un simulateur de vol a pu évoluer vers un système informatique complet et complexe. Ceci est juste une introduction à Exec, Graphics et Intuition, il faudrait consacrer 30 pages à chaque librairie pour en explorer toutes les possibilités. Si je suis courageux, je vous ferais une série d'articles sur le Kernel, avec une librairie détaillée par papier.

Atchao, Bonsoir STEFF.

Boot Block par Georges Torres

Ce mois ci vous aurez droit à un listing de Boot Block écrit sous KSeka par Georges Torres. Comme vous pourrez le constater, les effets produits sont des plus intéressants. Pour ceux qui ne savent pas encore installer un programme en Boot Block, j'étudie un petit utilitaire qui devrait être prêt pour le mois prochain et permettra de mettre un programme écrit avec KSeka automatiquement sur le Boot Block du disque DF0:. En attendant vous pourrez vous contenter de lancer le programme sous KSeka pour vérifier son bon fonctionement.

```
FindResident = -96
OpenLibrary = -552
InitBitMap = -390
InitRastPort = -198
SetAPen = -342
Move = -240
Text = -60

    DC.B        "DOS",0
    DC.L        0
    DC.L        $00000370
start:
    MOVE.L      $4,A6
    MOVEM.L     D0-D7/A0-A6,-(A7)
BSRdebut
    MOVEM.L(A7)+,D0-D7/A0-A6

; pour les tests utiliser ce rts
; pour le Boot final il faudra le
; supprimer

    RTS

; code "normal" d'un Boot Block

    LEA         dosname(PC),A1
    JSR         FindResident(A6)
    MOVE.L      D0,A0
    TST.L       D0
    BEQ.S       no_dos
    MOVE.L      $16(A0),A0
    MOVEQ       #0,D0
start_end:
    RTS
no_dos:
    MOVEQ       #-1,D0
    BRA.S       start_end

debut:
    LEA         gfxname(PC),A1
    CLR.L       D0
    JSR         OpenLibrary(A6)
    MOVE.L      D0,A6
    LEA         newcopper(PC),A1
    LEA         $52000,A2
remplitcopper:
    CMPI.l      #0,(A1)
    BEQ         copper
    MOVE.L      (A1)+,(A2)+
    BRA         remplitcopper

; mise en place copper-list

copper:
    MOVE        #280,D0
    MOVE        #$20e1,D1
boucle:
    MOVE        D1,(A2)+
    MOVE        #$fffe,(A2)+
    MOVE        #$180,(A2)+
    ADD.L       #2,A2
    ADD         #$100,D1
    DBRA        D0,boucle
    MOVE.L      #$fffffffe,(A2)
    BSR         initialisations
    MOVE.W      #$A0,$DFF096
    MOVE.L      $32(A6),$51000
    MOVE.L      #$52000,$32(A6)
    MOVE.W      #$8380,$DFF096
    LEA         ptcouleurs(PC),A0
    LEA         couleurs(PC),A1
    MOVE.L      A1,(A0)
pgmboot:
    CMP.B       #200,$dff006
    BNE         pgmboot
    BSR         tubes
    BTST        #6,$bfe001
    BNE.S       pgmboot
    MOVE.W      #$80,$DFF096
    MOVE.L      $51000,$32(A6)
    MOVE.W      #$80A0,$DFF096
    MOVE.L      4,A6
    RTS

initialisations:
    LEA         $70000,A1
effacebitmap:
    CLR.L       (A1)+
    CMPA.L      #$7E000,A1
    BNE         effacebitmap
    LEA         $41000,A0
    MOVE.L      #1,D0
    MOVE.L      #$300,D1
    MOVE.L      #$C0,D2
    JSR         InitBitMap(A6)
    MOVE.L      #$70000,$41008
    LEA         $41100,A1
    JSR         InitRastPort(A6)
    MOVE.L      #$41000,$41104
    LEA         $41100,A1
    MOVE.W      #1,D0
    JSR         SetAPen(A6)
    LEA         texte(PC),A5
phrase_suiv:
    LEA         $41100,A1
    CLR.L       D4
    MOVE.L      #$32,D3
    MOVE.B      (A5)+,D4
    BEQ         retour
    BSR         ecriture
    ADDI.L      #$180,D3
    BSR         ecriture
    ADDA.L      #$1F,A5
    BRA         phrase_suiv
retour:
    RTS

ecriture:
    LEA         $41100,A1
    MOVE.L      D3,D0
    MOVE.LD4,D1
    JSRMove(A6)
    LEA$41100,A1
    MOVE.LA5,A0
    MOVE.L#$1F,D0
    JSRText(A6)
    RTS

; procedure de trace des tubes

tubes:
    LEA         $52000+64+6,A0
    MOVE        #279,D0
    LEA         couleurs(PC),A4
    LEA         ptcouleurs(PC),A2
    MOVE.L      ptcouleurs(PC),A3
    CMP.L       A2,A3
    BNE         pasfin
    MOVE.L      A4,(A2)
pasfin:
    MOVE.L      ptcouleurs(PC),A1
on_remplit:
    MOVE        (A1)+,(A0)
    ADD.L       #8,A0
    CMP.L       A2,A1
    BNE         pasfin2
    MOVE.L      A4,A1
pasfin2:
    DBRA        D0,on_remplit
    ADD.L       #2,(A2)
    RTS

couleurs:
    DC.W        $000,$111,$222,$333
    DC.W        $444,$555,$666,$777
    DC.W        $888,$999,$aaa,$bbb
    DC.W        $ccc,$ddd,$ddd,$ccc
    DC.W        $bbb
ptcouleurs:
    DC.L        0
; Attention, les chaines doivent faire
```

```
; 31 caractères pas 1 de plus ni 1 de
;moins.
texte:
        DC.B  40," L'équipe de A-
news présente "
; donc ici 31 blancs
        DC.B  50,"                    "
        DC.B  60,"   le DiskAnious    "
        DC.B  70,"                    "
        DC.B  80,"El YETi, Roméo
Rapido, Batchman"
    DC.B90,"Chorizo Kid, Tropic, Kéké
Rozen"
        DC.B  100," Cédric Beust,
Zorglub et ED: "
        DC.B  110,"   vous remercient
"
        DC.B  120," de votre
confiance "
        DC.B  140,"Pressez le bouton
de gauche SVP",0,0
    newcopper:
        DC.W$0100,$2200,$0102
        DC.W$0001,$0108,$0000
        DC.W$010a,$0000,$0092
        DC.W$0020,$0094,$00d8
        DC.W$008e,$3000,$0090
        DC.W$30ff,$00e0,$0007
        DC.W$00e2,$0870,$00e4
        DC.W$007,$00e6,$08a0
        DC.W$0180,$0000,$0182
        DC.W$000f,$0184,$0000
        DC.W$0186,$0009,0,0
    dosname:
        DC.B"dos.library",0
    gfxname:
        DC.B"graphics.library",0

    ; et pour etre sur de remplir
    ; la fin du Boot Block avec des 0

        BLK.B1024,0
```

Pour tester, n'oubliez pas de mettre le RTS au debut du programme. Voila, au fait un dernier détail. Georges ma demandé de préciser son adresse et de dire qu'il recherchait des contacts en assembleur ce que voici.

Georges Torres
54 Av de la Marqueille
31650 St Orens

Si comme lui vous avez des petites routines que vous souhaiteriez voir publier et ainsi les faire partager aux autres Amigos, n'hésitez pas à m'écrire et à envoyer un disque avec l'executable, les sources et si besoin les options de compilation et l'assembleur utilisé (son nom pas le logiciel bien sur). Dans tous les cas la disquette vous sera retournée dans un délai raisonable.

Amigalement, et à bientôt,

Roméo Rapido.

Un Accélérateur pour tout le monde

par Michael M.

Gagner du temps c'est gagner de l'argent, mais acheter une carte accélératrice n'est pas à la portée de chaque porte-monnaie. C'est pourquoi je vous propose un accélérateur modeste mais pas très banal et notamment moins cher.

Le "Chip-RAM" ou la mémoire de $000000 à $7FFFFF est de la mémoire dite "lente" étant donné que les Custom-chips y ont constamment accès. Particulièrement le Bitplane DMA est particulièrement gourmand selon la résolution et le nombre de couleurs choisies. En cycles cela représente:

Lores 5 Bitplane5%
Lores 6 Bitplane20%
Hires 3 Bitplane 15%
Hires 4 Bitplane 40% des cycles

Avec le petit programme en assembleur ci-contre nous interrompons le canal Bitplane DMA en permettant ainsi au 68000 d'accéder plus souvent à cette mémoire.

Après avoir démarré le programme, il attend discrètement, pendant que vous travaillerez avec un autre programme. Au moment où votre Amiga doit effectuer beaucoup de calculs (Ray-Tracing par ex) presser une touche, dans notre exemple F10 et il interrompra le canal DMA. Au moment ou l'écran s'éteint vous saurez qu'il a enclenché le TURBO.

Lorsque vous réappuyez F10, hop l'écran se rallume et vous pouvez admirer votre chef-d'oeuvre. Si vous n'avez plus besoin de ce programme presser F9 et il disparaîtra pour ne reparaître que lorsque vous l'aurez recharger.

Vous remarquerez qu'il faut presser la touche F9 ou F10 pendant une seconde. Ceci est voulu. L'accélérateur ne lit la touche que vous avez pressée que toute les secondes afin de laisser un maximum de cyles aux autres tâches.

Pour éviter des problèmes lorsque que le programme avec lequel vous travaillez, utilise les mêmes touches de fonction, je vous propose quelques touches de rechange:

Alterate gauche $37Amiga gauche$33
Alterate droit$35Amiga droite$31
Control$39Shift g,d$3f,$3d
Help$41Del$73
F1,F2,F3...$5F,$5D,$5B... (je vous laisse deviner pour $5E...)

Listing

```
ExecBase        :equ 4
OpenLibrary     :equ -408
CloseLibrary    :equ -414
Output          :equ -60
Write           :equ -48
Delay           :equ -198

start:
move.l  ExecBase,a6
lea     dosname,a1
jsr     OpenLibrary(a6);ouvrir librairie dos
move.l  d0,dosbase
move.l  d0,a6
jsr     Output(a6)   ;déterminer
                     filehandler
move.l  d0,conhandle ;de sortie. S'il y en a
tst.l   d0           ;pas, ne rien afficher
beq     attouche
move.l  conhandle,d1
move.l  #Info1,d2  ;écrir info1 dans
                   fenetre
move.l  #23,d3
jsr     write(a6)
attouche:
move.l  #50,d1  ;attendre 1 seconde
jsr     Delay(a6)
cmp.b   #$4f,$bfec01        ;pressé F9?
beq.s   efface  ;si oui supprimer pro
                            gramme
cmp.b   #$4d,$bfec01        ;pressé F10
bne.s   attouche            ;si non attendre
move.w  mask,$dff096        ;sinon
                   en/déclencher DMA
eor.w   #%1000000000000000,mask
bra.s   attouche
efface:
btst    #8,$dff002          ;DMA pas actif?
bne     tjretain            ;si pas actif
move.w  mask,$dff096   ;réactiver DMA
                   avant de quitter
tjretain:
tst.l   conhandle  ;y a t'il une fenêtre
                            ouverte
beq     fermetout     ;si pas le cas continue
move.l  conhandle,d1
move.l  #Info2,d2  ;écrir info2 dans
                            fenetre
move.l  #23,d3
jsr     write(a6)
fermetout:                  ;fermer  librairie dos
move.l  ExecBase,a6
move.l  dosbase,a1
jsr     CloseLibrary(a6)
rts
even
conhandle: dc.l 0
mask:   dc.w %0000000100000000
dosbase: dc.l 0
dosname: dc.b 'dos.library',0
Info1:  dc.b 'accelerateur installé',10,0
Info2:  dc.b 'accelerateur effacé  ',10,0
end
```

CygnusEd et Aztec C se disent bonjour ....Merci AREXX

par Roméo Rapido

*Dans A-News N°21 (janvier), notre éminent collaborateur Cédric vous présentait des listings pour interfacer **TxEd +** et le compilateur **Lattice C**. Par esprit de contradiction, et parceque je travaillais parallèlement sur un projet similaire, voici la même chose avec **CygnusEd** et le compilateur **Aztec C v3.6.***

*En fait les programmes que je vous présente sont des versions simplifiées (les originaux sont trop longs pour tenir dans nos colonnes, mais ils sont aussi beaucoup plus complets), d'un ensemble qui s'adresse aux programmeurs et se nomme **DevKit 1.2.** Ce package a été conçu et créé par* **Peter Cherna** *qui l'a mis dans le domaine public.*

Le Devkit complet comprend également un programme de recherche dans les includes pour les structures, dans les autodocs pour les fonctions de l'Amiga et dans le programme pour la fonction demandée, plus quelques autres gadgets tels que mettre un bloc en commentaire ou enlever les commentaires par la simple pression sur une touche de fonction. Le DevKit permet au programmeur fatigué de naissance (c'est crevant d'attraper un exemplaire du RomKernel pour fouiner dedans) de consulter les documentation par une simple pression sur la touche de fonction correspondante après avoir positionné le curseur sur le nom de la fonction sur laquelle on désire des informations.

Voilà qui devrait rappeler des souvenirs à tous ceux qui ont eu un jour l'occasion d'utiliser ***Turbo C***.

Un dernier détail tout de même. Pour utiliser pleinement le DevKit il vaut mieux avoir un disque dur (sinon 2 lecteurs est un minimum, mais vu le temps de chargement à partir d'un lecteur, c'est inutilisable) et un minimum de 2 Mo de ram. Avec 1 Mo, si on utilise CED, ARexx et le compilateur, ce qui est possible, il sera impossible de compiler autre chose que des petits programmes.

Pour implémenter les fonctions dans CED, reportez-vous à la documentation. Il suffit alors de lancer l'éditeur avec l'option -keepio. Les commandes NextError.ced et Execute.ced seront appelées directement par leur nom sans le ".ced" alors que ExecuteMake.ced sera lancé en multitâche par la commande "run rx ExecuteMake.ced" (si vous utilisez seulement ExecuteMake vous perdrez le multitâche et CED sera "bloqué"). Une fois cette commande greffée a la touche F1, il ne vous reste plus qu'à presser dessus pour déclencher la compilation par l'exécution de le commande Make. Il vous faudra avoir créé auparavant le fichier makefile correspondant dans votre répertoire de travail avant de lancer une compilation.

```
/* ExecuteMake.ced */

options results
/* permet a ARexx de dialoger avec CygnusEd */
address 'rexx_ced'
/* caractere retour de chariot */
cr = '0A'X
/* faire venir le WorkBench devant */
address command 'WBToFront'
/*recuperer le chemin du fichier courant */
status 20
path = result
/* changer de repertoire */
call pragma 'Directory',path
/*positionner le nombre d'erreur a 0 */
call setclip 'ErrorOffset','0'
/* regarder s'il existe un fichier d'erreurs et si oui l'effacer */
if exists(AztecC.err) then address command "delete AztecC.err"
/* lancer le make */
address command 'make'
/* si erreur alors appeler NextError.ced */
if exists('AztecC.err') then
    DO
        say 'Compilation failed.' || cr
        /* faire passer CED devant */
        cedtofront
        /* flag qui permet a NextError de savoir si on l'appelle
depuis CED */
        call setclip 'CompileCall','1'
        call NextError.ced
        call setclip 'CompileCall','0'
        /* fini on sort */
    exit
END
/* pas d'erreur */
else
    DO
        say 'Done.' || cr
        cedtofront
        /* ouvre une petite fenetre dans CED, y affiche le message et
attend que l'on clique sur RESUME */
        okay1 'No Compiler errors.'
    END
exit
```

Comme vous avez pu le remarquer ExecuteMake.ced fait appel a une commande WBToFront. Le seul but de cette fonction est de faire venir l'écran WorkBench devant. Voici donc le listing en C qui permet de réaliser ceci.

```
/* WBToFront.c */
#include <intuition/intuition.h>

struct IntuitionBase *IntuitionBase = NULL;

main() {
    IntuitionBase = (struct IntuitionBase *)
        OpenLibrary("intuition.library",0L);
    WBenchToFront();
    CloseLibrary(IntuitionBase);
}
```

Bon voyons maintenant le fichier NextError.ced. Ah! Au fait, il n'y a pas de PréviousError.ced, mais une fois que vous avez vu toutes les erreurs, il est possible de relancer la lecture en partant de la première.

```
/* NextError.ced */

options results
address 'rexx_ced'
cr = '0A'X
status 20
/* permet de savoir si c'est Execute Make.ced qui a fait l'appel ou le
touche F1 */
compilecall = getclip('CompileCall')
if ( compilecall = 0 ) then
DO
    /* si touche F1 change de repertoire */
    path = result
    call pragma 'Directory',path
END
/* ouvrir le fichier des erreurs s'il existe */
```

```
if open('errfile','AztecC.err') then
DO
    /* recuperer l'offset de l'erreur précédente */
    offset = getclip('ErrorOffset')
    /* se positionner dans le fichier des erreurs */
    offset = seek('errfile',offset,'B')
    errorstr = readln('errfile')
    offset = seek('errfile',0,'C')
    call setclip 'ErrorOffset',offset

    done = 0
    DO until done = 1
        if length(errorstr) > 1 then
            DO
                /* analyser la ligne */
                parse var errorstr file ':' line ':' char ':' error ':'
errormsg
                status 47
                /* positionner le curseur */
                jumpto line char
                okay2 file': Line' line', Error' error || cr || errormsg
|| cr'Go to next error?'
                if result = 0 then
                    done = 1
                else
                    DO
                        /* lire l'erreur suivante */
                        errorstr = readln('errfile')
                        offset = seek('errfile',0,'C')
                        call setclip 'ErrorOffset',offset
                    END
            END
        else
            DO
                /* derniere erreur on est a la fin du fichier */okay1 'No
more errors.'
                call setclip 'ErrorOffset','0'
                done = 1
            END
    END
    call close 'errfile'
END
else
        /* on n'a pas trouve de fichier erreur */
okay1 'Error Messages not found.'
exit
```

Bon et puis tiens un petit dernier auquel Peter Cherna n'avais pas pensé et qui vous permettra de lancer le programme que vous venez de compiler.

```
/* execute.ced  par Romeo Rapido
*
* Program ARexx pour CygnusEd Professional qui execute
* la première ligne du makefile
*
* ex : #test arg1 arg2
* execute la commande test avec les  parametres arg1 et arg2.
*/

options results
/* faire passer le WB devant */
address command 'WBToFront'
/* récupérer le repertoire */
status 20
path = result
call pragma 'Directory',path
/* ouvrir le makefile */
if open('source','makefile') then
DO
/* lire la première ligne */
line = readln('source')
/* extraire la commande */
cmd = right(line,length(line)-1)
/* executer la commande */
address command  cmd
END
/* refaire passer CED devant */
cedtofront
exit
```

Il suffit que vous mettiez la commande à lancer en commentaire (premier caractère un #) dans votre makefile pour pouvoir exécuter votre programme comme si vous le lanciez depuis le CLI dans votre répertoire de travail. Il ne me reste plus qu'à vous souhaiter de bonnes compilations sans trop de bugs.

Roméo Rapido

LES MEGAS DEMOS DE 89 (PAS 1700...)

Bonjour, je me présente, je m'appelle Henri, je voudrais bien réussir ma vie, être ... Excusez-moi, je me suis trompé de cassette. Je suis Alain, l'énigmatique secrétaire d'Emeric, celui qui, depuis plus d'un an, vous propose une démo du mois tous les deux mois...

Comme je sais qu'Emeric est un peu débordé (comme toujours) et qu'il n'a pas tellement de temps pour vous écrire son roman habituel, je me permets de vous faire une petite chose utile : un rappel des démos testées jusqu'à présent (applaudissements, ... , arrêtez).

Dans le n°8, Emeric vous a fait découvrir ce qui est toujours un classique : la **D.O.C. Demons are forever.** Gardez-la, elle est vraiment indispensable. Dans le n°9, il testait sa première Méga démo, française de plus, la **Wild Copper Mégalo Démo** : la version que je tiens à votre disposition comporte deux musiques de plus, mais un bogue supplémentaire est apparut : le SCROLL de la RVB démo ne supporte pas le Kickstart 34.5 (sur tous les nouveaux 1.3).

Puis vint, dans le n°10, la **Quest Méga Démo**, dont la particularité était de contenir un jeu D.P. (il en existe d'autres, dont le célèbre FLASCHBIER de Level 4). Le n°11 nous fit découvrir la **Méga Démo** de **The Jungle Command** sur laquelle je ne connais personne qui ait pu passer les questions finales (et aléatoires, voire allemandes ou verlandaises).

Dans le n°12, on pouvait trouver le test de la **Méga Démo IT**, que je n'ai jamais vue en entier étant donné que toutes les versions que j'en ai eu comportaient des erreurs. Je peux cependant affirmer qu'il y a une démo de plus, entre la 4ème et la 5ème (vue d'une île tahitienne habitée). Pas de n°13 pour Emeric, qui n'est pas superstitieux parce que ça porte malheur, mais un article dans le n°14 dans lequel il nous teste la **Kefrens Méga Démo.** Déjà très fatigué, il oublie de parler d'une démo entre la 2ème et la 3ème, et en inverse deux autres. La 4ème possède d'ailleurs le défaut de nombreuses démos : son SCROLL ne supporte pas le Kickstart 34.5 (le programmeur aurait-il utilisé un adressage direct ?).

Constatant qu'il est vraiment fatigué, Emeric part en vacances et ne nous revient qu'au n°19 où il nous conte les nombreux charmes de la **Red Sector Méga Démo** : je tiens juste à préciser que le ver est mieux élevé qu'Emeric ne semble le dire, et qu'il ne fait que corriger un problème aérodynamique avant de repartir à pleine vitesse. Dans le n°20, le test de la **Dream Pack**, de Thomas Landspurg (une référence, même chez nos amis teutons !) oublie juste de parler du boot : en un millier d'octets, Thomas a réussi à animer un superbe logo en fils de fer : chapeau.

Ceci est le bilan des démos testés jusqu'à fin 1989, mais si Emeric avait eu le temps de faire plus d'articles, il nous aurait sûrement présenté quelques démos qui, à mon avis, méritent aussi de figurer dans votre démothèque. Ces démos sont : **Mahoney & Kaktus - Sounds of Gnome II** pour la musique, **Phénoména Méga Démo, Rebels Méga Compétition Démo** et **Kefrens Méga Démo VII** (!) pour les méga démos, **Pic Drame**, une compilation, ainsi que **La Démo La Plus Fêlée** pour la meilleure démo française de l'année 1989.

J'espère que cet exposé n'aura pas été trop assommant (comme se plait à le dire El Yéti lorsqu'on le croise sur des salons d'informatique...), je vous remercie de bien vouloir réveiller vos voisins, et de donner l'adresse qui suit à ceux qui voudraient me demander une copie d'une ou de plusieurs de ces méga démos ou m'envoyer une version correcte d'une d'entre elles (Hé, Ho, Wild Copper...) ou une nouveauté délirante. Comme l'inspecteur des impôts ne me laisse que le minimum vital (quelques brouzoufs par mois), n'oubliez pas de joindre des disquettes vierges et une enveloppe timbrée à votre adresse pour le retour.

Alain BOURGERY
6 rue de la ronde couture
08000 CHARLEVILLE-MEZIERES

LES STRUCTURES DE CONTROLE

Maintenant que nous maîtrisons les variables (déclaration, types et classes de stockage), nous allons commencer à mettre quelques instructions autour, histoire d'égayer un peu le paysage.

Ceux qui connaissent Pascal ou Ada ne seront pas dépaysés mais les basico-dépendants vont tomber de haut. **Le C est un langage structuré.** Il est toujours possible de programmer salement mais, pour bénéfécier de la puissance de ce langage, il est nécessaire de respecter quelques règles simples.

Programmez structuré

Vous allez le voir, le langage C est relativement pauvre en instructions: il y a peu de mots-clefs. Les structures de contrôle sont:

- Le test
- L'aiguillage
- Les boucles finies ou conditionnelles

Le test

C'est le classique si .. alors .. sinon, qui prend ici la syntaxe suivante:

if (condition) instruction ; else instruction ;

Si la condition est vérifiée, la première instruction est exécutée; dans le cas contraire, c'est la deuxième.

Notez bien ces points:

- La condition est entre parenthèses. Elle est le résultat d'un test.
- Il n'y a pas de alors (ou then).
- instruction représente **une instruction** ou bien **un bloc**, c'est-à-dire, des instructions encadrées par des accolades { }. (les begin et end du Pascal)
- La partie **else** est facultative. Si elle est absente et si la condition est fausse, le programme passe directement à la suite.

Quelques exemples:

```
if (a == b) printf("a et b sont égaux\n");
else printf("a et b sont différents\n");

if (a != b) printf("a et b sont différents\n");

if (a != b) {
    printf("a et b sont différents\n");
    a = b;
    printf("maintenant, a et b sont égaux\n");
}
```

Nous reviendrons dans le prochain Coin C sur les opérateurs, mais vous pouvez déjà noter que == représente le test d'égalité et != le test d'inégalité.

Notez également que dans le dernier exemple, trois instructions doivent être exécutées dans le cas où la condition est vérifiée: elles doivent être obligatoirement placées entre accolades.

L'aiguillage

Dans le cas où vous voudriez tester les différentes valeurs que peut prendre une variable, vous avez la possibilité d'écrire une cascade de if:

```
if (a == 1) ...;
else if (a == 2) ...;
else if (a == 3) ...;
else ...;
```

Il existe une écriture plus simple, et plus efficace, du point de vue du code généré:

```
switch (a) {
    case 1: instruction1;
    case 2: instruction2;
    case 3: instruction3;
    default: instruction_par_defaut;
}
```

Si la variable **a** vaut 1, la première ligne est exécutée, si elle vaut 2, la deuxième est exécutée, si elle vaut 3, la troisième est exécutée... Si elle ne correspond à aucune des valeurs, c'est l'option **default** qui est choisie. Cette clause est facultative.

Mais ce n'est pas si simple, les concepteurs du C ont cru bon de poser ici une mine. En effet, l'instruction exécutée est celle qui correspond à l'alternative choisie mais elle n'est pas la seule: les instructions des cas suivants sont aussi exécutées! Sauf si vous le demandez explicitement avec un **break** : dans ce cas, le programme saute directement après l'aiguillage.

En clair, si **a** vaut 2 par exemple, l'instruction2 est exécutée, mais aussi l'instruction3 et l'instruction par défaut.

Pour éviter ce problème, il faut écrire:

```
switch (a) {
    case 1: instruction1;
        break;
    case 2: instruction2;
        break;
    case 3: instruction3;
        break;
    default: instruction_par_defaut;
}
```

Dans ce cas, si **a** vaut 2, seule l'instruction2 est exécutée. Ca correspond à un usage plus courant et il est gênant de devoir mettre ces **break**. Mais n'épiloguons pas sur ce choix contestable.

Les boucles

Il faut distinguer trois types de boucles:
- **while**
- **do .. while**
- **for**

while (condition) instruction;

L'opération ou le bloc représenté par **instruction** est exécuté tant que la condition est vraie. Le test est effectué avant l'instruction, donc, si la condition est fausse dès le départ, l'instruction n'est pas exécutée.

Exemples:

```
while (a != b) a = a + 1;

while (a != b) {
    a = a + 1;
    b = b - 1;
}
```

La boucle répéter:

do instruction while (condition);

Ici aussi, l'instruction est exécutée tant que la condition est vraie. Mais le test est effectué après l'instruction, ce qui signifie que l'on rentre au moins une fois dans la boucle, même si la condition est fausse dès le début.

Vous pouvez donc écrire:

```
do a = a + 1 while (a != b);

do {
    a = a + 1;
    b = b + 1;
} while (a != b);
```

La boucle *pour* est radicalement

différente: le nombre d'itérations est ici en principe fixe. La syntaxe est la suivante:

for (instruction1; condition; instruction2) instruction3;

La boucle **for** est généralement indexée sur un indice. Le rôle de l'instruction1 est d'initialiser cet indice; la condition le teste; et l'instruction2 est exécutée à chaque itération, c'est-à-dire, à chaque tour de boucle.

L'instruction3 représente l'instruction ou le bloc répété. Pourquoi ne pas regrouper cette opération avec l'instruction2? Ca serait possible mais on réserve généralement l'instruction2 à l'incrémentation de l'indice de boucle.

Cette séquence est rigoureusement équivalente à:

```
instruction1;
while (condition) {
    instruction2;
    instruction3;
}
```

Exemples:

```
for (i=0; i<=100; i=i+1) a[i] = a[i] + 1;
```

```
for (i=0; i<=100; i=i+1) {
    a[i] = a[i] + 1;
    b[i] = b[i] + 1;
}
```

Il faut préciser que chacune des trois expressions figurant entre parenthèses est facultative. Exemple classique, la boucle infinie peut s'écrire:

```
for (;;) {...}
```

Autre possibilité intéressante à noter, **instruction1** et **instruction2** peuvent être des listes d'instructions, séparées par des virgules. Ceci est utile dans les cas où l'initialisation et/ou l'incrémentation ne se fait pas en une seule opération. Par exemple, on peut avoir:

```
for (i=0,j=1; j<=10; i=i+1,j=j+1) a[i,j]=a[i,j]+1;
```

Les instructions d'échappement

Ces instructions permettent de sortir d'une fonction, d'un bloc ou du programme, en bref, d'interrompre une séquence.

Nous avons déjà vu **break**, qui permet de sortir des **switch**. Cette instruction autorise aussi la sortie des boucles, par exemple, pour traiter un cas particulier.

Exemple:

```
for (i=0; i<=100; i=i+1) {
    if (b == 5) break;
    a[i] = a[i] + 1;
    appel_d_une_fonction(&b);
}
```

Dans cet exemple, il y a un cas particulier si la variable **b** vaut 5; il faut alors sortir de la boucle. C'est ce que permet le **break**.

Autre possibilité, plutôt que de sortir de la boucle, vous pouvez vouloir ne rien faire et passer directement à l'itération suivante. Bien que je trouve que vous ayez des goûts bizarres, voici la solution: c'est l'instruction **continue**. En clair, **continue** revient directement au début de la boucle, sans exécuter les instructions qui suivent dans le corps de la boucle, ni passer par la case départ.

Exemple:

```
for (i=0; i<=100; i=i+1) {
    if (b == 5) continue;
    a[i] = a[i] + 1;
    appel_d_une_fonction(&b);
}
```

Dans un autre style de réjouissances, **return()** permet de sortir d'une fonction, en fixant sa valeur de retour. Tout de suite, un exemple bête mais qui illustre bien les possibilités de cette instruction:

```
int valeur_absolue(x)
int x; {
    if (x >= 0) return(x);
    else return(-x);
}
```

Dès que le **return** est exécuté, le programme revient à la fonction appelante. S'il reste des instructions dans cette fonction, elles sont ignorées. Bien sûr, le type de la variable retournée doit être le même que celui de la fonction (ici int). Par exemple, pour une fonction de type **void**, il faut écrire **return();** .

exit() est l'instruction qui permet de sortir d'un programme. Si le programme retourne une valeur (comme souvent en UNIX), vous pouvez la spécifier, de la même façon que dans le cas des fonctions avec **return()**. En général, la valeur retournée est 0 dans le cas d'une fin normale, et -1 en cas d'interruption précipitée des réjouissances. Mais vous pouvez très bien adopter un code différent pour chaque erreur, afin de renseigner le proramme appelant (le shell, par exemple) sur la cause de l'erreur.

Exemples:

```
exit();
```

```
if (b == 0) then exit(-1);
else c = a / b;
```

Quand Predic n'est pas là Ed: fait ce qu'il peut

Enfin, je mentionne le **goto** pour mémoire. Mais, faites-moi plaisir, ne l'utilisez pas. Les matheux ont montré qu'il était possible d'écrire n'importe quel programme dans un langage évolué comme le C, sans utiliser de **goto**. La seule incartade que je tolèrerai dans mon infinie bonté, sera l'usage en cas de panique. En effet, on peut admettre, dans le cas où se produit une erreur grave, de sauter en catastrophe à un traitement qui termine l'exécution. En tout cas, pas de **goto** dans tous les sens à l'intérieur d'un programme, pour passer d'un bloc à l'autre. Sinon, je vous raie de la liste de mes lecteurs.

La syntaxe du **goto**:

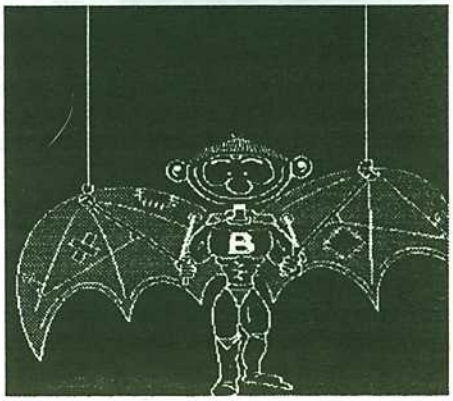
```
goto label;
...
label:
...
```

Voilà, c'est tout pour les structures de contrôle du C. Comme vous le constatez, il y a relativement peu de choses mais elles sont essentielles. Le mois prochain, nous parlerons opérateurs.

A ce propos, je précise que la publication des programmes du mois est temporairement suspendue. En effet, ce pauvre Batchman, est en ce moment-même sous les drapeaux. Mais ANEWS étant un quasi-service public, j'assure néanmoins un service minimum et, par conséquent, le Coin C lui-même pourra (ou devrait) continuer à paraître. Ayons tous une profonde pensée pour nos confrères subissant le même triste sort, quelque part dans la Haute Garonne et le Morbihan :-).

Et pour finir, ce témoignage de Mme Nelly Coptère, de Castelsarrasin: "Batchman, d'Anews, j'en prends tous les matins et vraiment, ça me réussit!".

Batchman



BASIC : LES GRAPHIQUES (2bis)

par CRS

INTRODUCTION: entrez de plein pied dans l'univers du basic de votre Amiga, sans filet et sans complexes.

PARTIE 1 (Graphiques): Tracer des points, des lignes, des motifs et réaliser des déplacements des parties d'écran

PARTIE 2 (Animation/son): Déplacement d'objets à l'écran ; utilisation du son

PARTIE 3 (La Programmation structurée): Apprendre à utiliser les boucles, IF... THEN... ELSE, WHILE... WEND, et aspect visuel de vos programmes

PARTIE 4 (Les interruptions): Interception des erreurs de programmation ; interruption par menu, timer ou souris

PARTIE 5 (Sous-programmes et librairies): La technique des sous-programmes ; insertion de programmes en langage machine et des librairies.

Jusqu'à présent nous avons tiré des traits pleins, rempli des surfaces pleines. Nous allons donc modifier cela avec la fonction **PATTERN**. La syntaxe est simple :

PATTERN *ligne%, surface%*

ligne% est une variable normale et surface% une variable multiple de 2 (c'est dire 1, 2, 4, 8, 16....). La taille en Basic est dimensionnée à 11, il faut toujours redimensionner cette variable avant d'utiliser la commande. N'oubliez pas que surface%(0) existe aussi.

A quoi servent ces variables? Si vous faites un trait normal, vous placez des points les uns après les autres. Avec la variable ligne%, vous pouvez décidez quel point vous voulez poser. La variable possède une valeur que l'Amiga interprète comme un modèhle de 16 points. Voyez le graphique 2 qui vous montre comment faire. Chacun des 16 points a une valeur, vous faites la somme mais n'oubliez pas la valeur négative. Vous faites pareille pour surface%. La seule différence, c'est que vous travaillez sur une surface.

Avant de clore, voici un petit dessert pour vous qui avez bien lu jusqu'au bout ces explications basic de base. C'est un antibiotique qui est là pour vous. Ce programme recherche des virus. En bref, cette routine test les trois vecteurs système : ColdCapture, CoolCapture et WarmCapture. En assembleur ca donne :

```
Start: move.l   $04,a6
       move.l   $2a(a6),d0
       move.l   $2e(a6),d1
       move.l   $32(a6),d2
       or.l     d1,d0
       or:l     d2,d0
       rts
```

C'était pour montrer aux petits curieux que l'on peut aussi s'occuper d'assembleur. Pour nous qui faisons tourner ce beau langage, le Basic, il est facile de faire pareille. Je vous montre en même temps comment vous pouvez faire pour changer des programmes écrits en assembleur et les retrouver en data pour basic. Un petit programme qui convertirait automatiquement en data... hum ! Ca peut se faire.

```
OPEN "TestVirus" FOR OUTPUT AS #1
FOR n=1 TO 88
READ i$:a=VAL("&H"+i$)
j=j+1
PRINT #1,CHR$(a)
NEXT n
IF j<>3375 THEN PRINT"ERREUR"
CLOSE #1
END
```

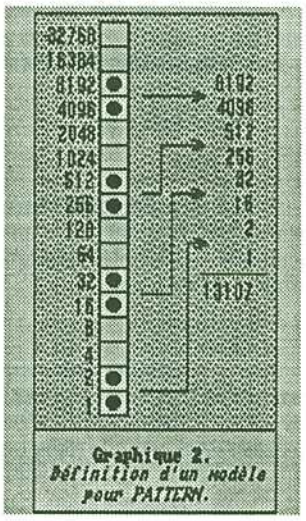
```
Data: 00,00,03,f3,00,00,00,00
      00,00,00,02,00,00,00,00
      00,00,00,01,00,00,00,07
      00,00,00,01,00,00,03,09
      00,00,00,07,2c,79,00,00
      00,04,20,2e,00,32,80,81
      08,82,4e,75,4a,ac,e2,b2
      00,00,03,ec,00,00,00,00
      00,00,03,f2,00,00,03,eb
      00,00,00,01,00,00,03,f2
```

Vous mettez ce petit programme dans votre startup-sequence sous la forme de : RUN TestVirus. Si tous les vecteurs sont vides, rien ne se passe. La sous-routine est chargée, démarre et quitte avec un nul dans le registre de d0. Donc, le cli ne réagit pas. Par contre s'il y a une valeur, c'est que l'un des vecteurs n'est pas nul et alors là, faites attention. Le cli réagit de suite en annoncant une erreur. Il se pourrait qu'un virus... Seule solution: éteindre l'ordinateur.

Me voilà au terme de cette première partie, j'attends vos réactions. Quand je pense aux 4 autres ... Si tout va bien, je vous expliquerais comment faire de l'animation et du son de manière simple et sans prétention.

Je vous dis a+

C.R.S.



Graphique 2.
Définition d'un modèle pour PATTERN.

A propos de Livres

Je viens de lire quatre livres des Editions PSI et je ne peux vous conseiller que deux d'entre eux. Les autres je leur décerne des glaçons!

GFA BASIC SUR AMIGA, méthodes pratiques, de Christophe Castro. Ce que j'ai vu dans ce livre c'est la note en quatrième page: "Ce livre n'est pas un manuel du GFA Basic". J'hésite à être caustique... L'ambition déclarée du livre (voir dos de couverture) je cite encore "vous guider dans vpos premiers pas en programmation et vous conduira jusqu'à une niveau élevé de connaissance". La question que je me suis posée: pourquoi ce livre? Ma température a baissé. (Prix 98FF)

SUPER JEUX AMIGA: 50 programmes de jeux en basic de J.F.Sehan. Je l'ai pris en mains, ouvert...arrêté...J'ai relu le titre du livre...effectivement y avait marqué AMIGA! Ce n'était pas "52 programmes Oric pour tous". Vous avez dit graphique? Prix 140FF

Du même auteur j'ai lu l'"**AMIGA EN FAMILLE**" avec ses 40 programmes Franchement ce livre n'apporte rien à l'Amiga. Ces transpositions d'Amstrad, Thomson, Atari, Apple, c'est faire de l'argent facile! Le seul intérêt de ce livre c'est les organigrammes avec l'explication pas à pas du programme. C'est pour cela que je le conseille aux débutants. Prix 145FF.

102 PROGRAMMES POUR AMIGA de J.Deconchat : C'est le meilleur pour débutants. Très peu de saisie car les programmes sont très courts, de compréhension facile pour des résultats rapides. C'est effectivement le seul livre que je vous conseillerais à acheter. Prix 135FF.

Il est évident que c'est mon avis personnel! A vous de voir si j'ai pas raison... héhé!

CRS

UNE NOUVELLE GENERATION DE PROGRAMMES

C++ SUR AMIGA

CEDRIC BEUST

Lattice vient de faire sensation en sortant le premier compilateur pour C++ sur Amiga. Le progrès ne se limite pas à l'arrivée d'un nouveau langage sur notre ordinateur bien-aimé: le concept introduit par C++ est à lui seul une petite révolution. C++ n'est en effet pas un langage ordinaire, pas plus qu'il n'est du C amélioré, comme je l'ai maintes fois entendu. C'est un ***Langage Orienté par les Objets (LOO)****. Derrière cette appellation quelque peu inquiétante se cachent beaucoup de notions qui feront bientôt partie de la vie de tous les jours des programmeurs de demain.*

Description succincte (sic)

La boîte contient deux disquettes et trois livres. La disquette 1 est dédiée au compilateur lui-même (cfront, cc et blink) et la disquette 2 contient tous les includes du C++ (ils sont bien entendu différents des includes du C). Deux des trois livres sont consacrés au compilateur Amiga (Reference Manual et guide du langage) et le troisième est une introduction générale aux LOO avec pour support le C++. Notons que c'est une très bonne idée d'avoir inclus ce dernier car il présente le C++ d'une manière objective et portable, et ce pour n'importe quel ordinateur. C'est en fait le premier à lire par le néophyte n'ayant aucune expérience du C++: les exemples y sont clairs et commentés. Une fois les notions de base du langage assimilées, l'utilisateur se reportera aux deux guides du compilateur afin de voir comment l'interfaçage C++ - Amiga est réalisé. Mais avant d'aller plus loin, je vais essayer de décrire la notion de LOO afin de la comparer aux langages traditionnels tels C, Pascal ou Modula 2.

Qu'est-ce qu'un Langage Orienté par les Objets?

La création des LOO a été motivée par la constatation que les "gros" (notion à relativiser) programmes étaient difficiles à entretenir et à mettre à jour par des personnes qui n'ont pas participé à leur élaboration. C'est là que l'idée d'objet a fait son apparition. Qu'est-ce qu'un objet? Il s'agit d'un ensemble de champs (appelé aussi classe) qui contient tout ce qui est nécessaire à la manipulation de cet objet: des simples valeurs (entiers, chaînes ou structures plus complexes) aux routines pour les traiter (les méthodes). Ainsi, l'utilisateur n'a pas besoin de savoir quelle est la représentation interne de telle ou telle structure: il n'a qu'à utiliser ce qui lui est fourni et ne peut donc pas faire de bétises en modifiant des portions de code interdites. L'avantage d'une telle méthode de procéder est immédiat: que ce soit du point de vue de l'utilisation ou de la maintenance. Prenons par exemple l'objet **RastPort**. Les routines offertes à l'utilisateur sont

circle(rayon)
ellipse(r1,r2)
line(x1,y1)
delta(x2,y2)
text(chaîne)

L'utilisation d'un rastport se fait tout simplement de la manière suivante:

// Les commentaires C++ sont précédés des deux barres obliques

RastPort rp// Déclaration de l'objet
...
rp.circle(10)// Tracé d'un cercle de rayon 10

La lisibilité de programmes rédigés de cette façon se trouve indiscutablement accrue. Voici en vrac les traits marquants de C++:

* La présence du mot-clé **new** autorise la création d'objets très complexes en une seule instruction. Il est également possible de préciser explicitement comment se fait la désallocation de l'objet en fin de programme.

* Un aspect qui ajoute à la programmation par objets une puissance énorme est la notion d'**héritage**. Rien ne vous empêche de prendre une classe déjà existante et d'y ajouter vos propres champs. Vous pourriez par exemple enrichir l'objet RastPort d'une routine traçant un rectangle, ou de n'importe quelle autre routine plus complexe. Vous pouvez également déclarer certaines parties de l'objet que vous créez **private** afin que personne sauf vous puisse y référer, et l'autre partie **public**, annonçant explicitement les méthodes que vous fournissez à l'utilisateur.

* Une autre notion quelque peu déroutante est celle de **polymorphisme**, et elle est liée directement à l'héritage: si une classe A est parente de la classe B (i.e. B hérite de A), n'importe quel objet b de B peut être utilisé à la place d'un objet de A. Autrement dit, il est possible qu'une fonction accepte des objets de types différents comme paramètre, et ce de façon tout à fait légale (attention: cela n'a rien à voir avec le laxisme de contrôle des types de C. C++ possède au contraire un contrôle des types plus poussé).

* Une autre notion tout aussi importante (et je vais arrêter là pour cette description car je vois avec inquiétude la page s'agrandir) est l'existence de **fonctions virtuelles (virtual functions)**. Il s'agit de fonctions qui peuvent être récrites par la classe fille, afin de l'enrichir, ou bien de l'adapter à l'objet qu'elle décrit. Les fonctions virtuelles vont de pair avec le polymorphisme.

Il y aurait encore beaucoup de choses à dire pour compléter ce rapide survol des caractéristiques de C++.

Implémentation sur l'Amiga

Le compilateur C++ n'est pas un vrai compilateur, dans la mesure où il ne produit pas directement du langage-machine mais du C. Le cheminement utilisé est le suivant:

Source C++ —> Source C —> Langage-machine
cfront **lc + blink**

Ces deux opérations sont résumées dans la commande **cc**. Le compilateur C++ inclut donc un compilateur C qui est la version 4.0 de **lc** (bien entendu, aucun problème si vous utilisez la version 5.0x).

Il est précisé dans l'introduction qu'un minimum de 1,5 Mo de ram et 10 Mo de disque dur sont requis pour travailler confortablement. L'évaluation de la place sur disque dur est largement surestimée (3 Mo suffisent, sauf si vous avez l'intention d'écrire de longs programmes, bien sûr) et il est certain que 1 Mo suffisent tout juste pour compiler ne serait-ce que des petits programmes (à titre d'exemple, pour compiler un programme de taille finale 16 ko avec 800k de ram disponibles, j'ai dû fermer QEd afin de libérer 200k). Il n'est pas trop surprenant de constater que les codes produits sont relativement plus gros que les programmes C équivalents mais cette différence s'atténue sûrement lors de la compilation de gros programmes. La compilation

est également plus lente, surtout lors de l'exécution de **cfront**.

Il est important de garder à l'esprit que le C++ n'est pas destiné aux petits bidouilleurs qui s'amusent à économiser 3k en supprimant le startup c.o (mmmmh, je me demande de qui il peut bien s'agir...). Seuls les développeurs intéressés pas la création de gros logiciels appelés à être mis à jour régulièrement verront dans l'achat de ce compilateur un investissement sûr garantissant un suivi correct du logiciel. Ces personnes-là ont sûrement à leur disposition suffisamment de fonds pour posséder la configuration minimale, et probablement beaucoup plus en fait.

La programmation sur Amiga

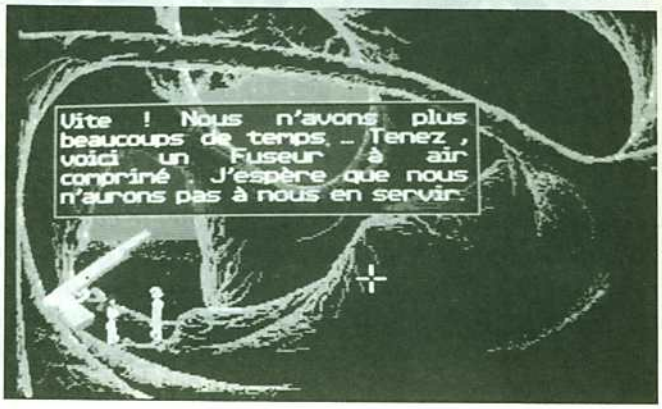
Avec un peu de recul, on constate que la façon dont l'Amiga est structuré se prête très bien à l'établissement d'objets héritant les uns des autres. Cela conduit à des listings parfois surprenants de simplicité, comparés aux équivalents en C ou en Assembleur qui sont la plupart du temps précédés par une longue liste d'initialisations et de vérifications. Allez donc jeter un coup d'oeil au listing **console.cp**.

La disquette 2 contient d'ailleurs une dizaine de programmes d'exemple explorant à peu près tous les sujets possibles sur Amiga. Ils sont suffisamment commentés pour fournir une base valable à des applications plus vastes. J'aurais cependant apprécié trouver dans la boîte un quatrième livre expliquant plus en détails l'interfaçage entre C++ et Amiga (le Reference Manual se contente d'énumérer les classes et leurs fonctions).

Il est véritablement impossible de donner une impression globale de C++ en quelques pages et j'ai donc volontairement laissé dans l'ombre beaucoup d'aspects tout aussi dignes d'intérêt. Disons pour concl ure que l'existence d'un comp ila teur C++ sur un ordinateur est un fait rare et que cela va incontestablement contribuer à donner à l'Amiga ses lettres de noblesse en tant qu'ordinateur de développement de gros logiciels. On peut compter sur Lattice pour une mise à jour régulière du compilateur ce qui lui assure sans conteste un avenir brillant.

Cédric Beust

Les Voyageurs du Temps



Premier soft d'une série de jeux d'aventures édité par Delphine Software, sous le label Cinématique, ***Les Voyageurs du Temps*** *est devenu une référence en matière d'aventure en étant consacré comme le meilleur jeu d'aventure francais par plusieurs journaux consacrés uniquement aux jeux. Le système de jeu utilisé est celui qui se généralise chez tous les éditeurs de jeux, à savoir un écran ou le personnage se déplace et peut accomplir toutes les actions possibles à partir de quelques verbes.*

Le seul reproche que l'on peut faire est qu'il faut être placé à des endroits très précis dans certaines parties du jeu, sous peine de ne pas découvrir des objets indispensables pour la suite de l'aventure. De même certains objets ne sont détectables que sur quelques pixels et cela nuit à l'action. En principe ces défauts seront corrigés sans les prochains softs.

Dans ce soft le héros est un laveur de carreaux qui va se retrouver impliqué dans un complot qui ne va se révéler qu'au fur et à mesure qu'il va progresser dans l'histoire. Le scénario va l'emmener au moyen-age, puis dans le futur et dans une période de la préhistoire. Il va rencontrer une terrienne du futur qu'il va devoir sauver, qui le sauvera à son tour... Chaque écran apportera son lot d'indice et si vous en oubliez un, vous serez vite bloqué. La résolution du scénario est assez simple car il n'y a qu'un seul personnage à diriger et qu'il n'y a pas d'impasse. Chaque scéne se suit et il n'y a qu'une seule issue à chaque fois. Il suffit de posséder le bon objet au bon moment et s'en servir au bon endroit pour passer une séquence. La résolution de l'aventure ne devrait pas poser de gros problèmes aux spécialistes de ce genre de jeu mais il peut être intéressant pour ceux qui découvrent l'aventure. Il suffit de faire preuve d'un peu de logique, d'une grande patience et de perséverer dans certains passages critiques. A l'approche de la fin vous serez confrontés à deux parties plus orientées arcades qui seront passées facilement en usant et en abusant de la sauvegarde. Graphiquement le soft est superbe et les musiques qui accompagnent tout ça sont d'un bon niveau. Ce soft sorti il y déjà quelques mois plaira aux amateurs du genre et aux néophites par sa simplicité d'utilisation et la richesse de son scénario.

Kéké

Les Voyageurs du Temps - la solution

Pour ceux qui n'ont pas encore commencé à résoudre l'aventure ou pour ceux qui sont bloqués à un endroit quelconque, voici la solution.

Echafaudage: examiner échafaudage, prendre seau d'eau, actionner bouton rouge, actionner fenêtre.

Salle d'attente: actionner tapis (clé), prendre sac en plastique (dans la poubelle).

Salle de bain: actionner placard, prendre bombe insecticide, actionner porte WC, prendre petit drapeau, utiliser seau d'eau sur évier.

Salle d'attente: utiliser seau rempli sur porte du fond, actionner porte de droite.

Bureau: utiliser clé sur le deuxième placard du bas en partant de la gauche, examiner machine à écrire (retenir le code 40315), actionner tiroir du haut du bureau, prendre liasse de papier, examiner carte, utiliser petit drapeau sur petit trou, Passage secret: examiner pavé numérique, actionner 4, actionner 0, actionner 3, actionner 1, actionner 5.

Salle photocopieuse: utiliser liasse de papier sur ouverture, actionner bouton rouge, prendre documents, actionner bouton vert, se placer au centre du rond de lumière (téléporteur).

Marécages: se déplacer vers les moustiques sans tomber dans les sables mouvants, utiliser bombe insecticide sur nuage de moustiques, se déplacer vers la gauche, examiner éclat (pendentif).

Lac: examiner pied de l'arbre de gauche (corde), utiliser corde sur branche du haut, attendre, prendre tunique, prendre pantalon, utiliser sac en plastique sur lac et rapidement se diriger vers la gauche.

Auberge: aller vers le bas toujours rapidement (le sac fuit). Abbaye: se placer devant le loup, utiliser sac rempli sur loup, retourner à l'auberge.

Auberge: utiliser pendentif sur garde, aller à gauche derrière le château.

Vieil arbre: actionner arbre, examiner sol (pièce en argent).

Auberge: actionner porte auberge, parler aubergiste, utiliser pièce en argent sur

Après le succès de ***Shadow of the Beast***, Psyclapse-Psygnosys change de genre en sortant ***Stryx***. Après avoir montré que la gestion de sprites de tailles importantes ne posait aucun problème pour eux, ils ont décidé de faire des sprites de toute petite taille, ce qui donne au personnage un champ d'action plus important.

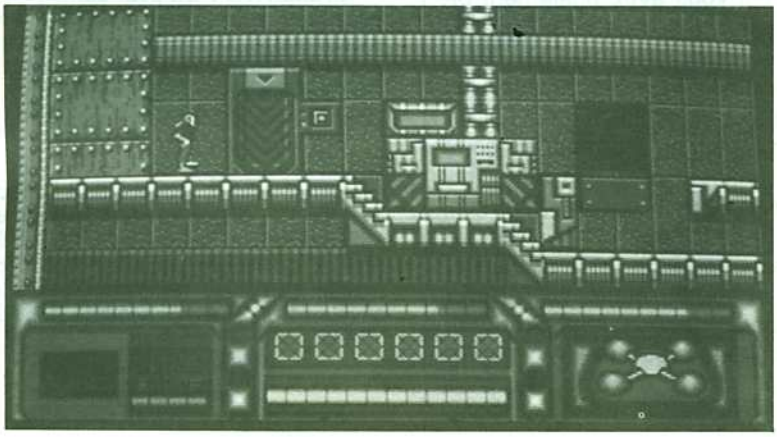
Après une présentation ahurissante qui occupe pratiquement une disquette entière, le personnage que vous dirigez se retrouve à l'entrée d'un dôme. Ce personnage est en fait un androïde qui devra détruire tout les cyborgs et les robots qu'il rencontrera au cours de son exploration. L'intérieur du dôme est truffé de plates-formes reliées par des échelles et des escaliers. A certains endroits sont posés sur le sol des armes, des bombes, des clés.. Le seul problème vient du fait que le personnage ne peut porter que deux objets à la fois. Un dans sa main, l'autre en réserve. Cette particularité donne tout l'intérêt car pour passer un dôme sans se faire descendre il faudra en connaître le plan par coeur, savoir où se trouvent tous les objets à ramasser et surtout savoir dans quel ordre les ramasser.

Le seul défaut est que pour changer l'arme tenue en main et celle en réserve il faut poser la première par terre et swapper. C'est assez compliqué surtout quand un ennemi se trouve en face de vous. En effet si un de ses projectiles vous atteint vous allez reculer de quelques mètres et dans la majorité des cas vous allez descendre d'un étage. Mais après quelques parties un cheminement idéal sera vite découvert. De plus il y a quelques endroits qui vous permettront de vous reposer et de faire les changements d'armes.

Sachez qu'il y a quatre dômes reliés par des tunnels et ce soft devrait vous tenir en haleine pendant quelques temps. *Psygnosis* ne nous avait pas habitué à moins.

Kéké

écran de Stryx ▼



Time est un jeu d'aventure très intéressant mais il vise surtout les débutants du fait de son niveau de difficulté relativement bas.

Time est distribué par **Empire**. La doc fournie est plus que sommaire.

La séquence de présentation est très jolie, surtout la musique qui est superbe. Le soft en lui même est graphiquement moyen.

L'animation est agréable, le fond sonore dans certain lieux est bien au début mais devient agaçant (*GNIIIII!!!!!*) au bout d'un certain temps de matraquage.

L'ergonomie est presque excellente. Tout fonctionne au moyen de la souris, 8 icônes de direction et 7 icônes d'action.

A première vue le scénario semble simple. A deuxième vue il se révèle l'être. Mais attention, simple ne saurait signifier en aucun cas simpliste! Loin de la! En fait, l'idée qu'exploite ce jeu est celle bien connue du voyage dans le temps. Evidemment il est difficile d'innover en ce domaine. Heureusement l'idée du scénariste n'est pas mal, et même pas mal du tout.

En conclusion je dirais simplement qu'il s'agit d'un jeux d'aventure très agréable à utiliser. Il est dommage que le coté graphique et sonore n'ai pas été poussé plus loin, fignolé. Car avec son scénario sympa et son ergonomie supersonique c'eut été alors un très bon jeu d'aventure. Il reste toutefois un BON soft avec on passe de BON moments à essayer de sauver la terre une fois de plus...(*Et Actarus? Iléou Actarus* ?).

FIREBALL
the Blade Runner

---

aubergiste, sortir, aller vers le garde, utiliser pendentif sur garde, entrer château,..., prendre lance.

Vieil arbre: utiliser lance sur soutane.

Abbaye: actionner porte, (attention à toujours tourner dans le même sens que les moines et à rester le long des murs), actionner porte gauche, aller vers le moine, sortir, actionner porte droite, aller vers le moine, sortir, actionner porte gauche, prendre coupe, sortir, actionner porte milieu examiner tonneaux pour savoir lesquels sont pleins, utiliser coupe sur un des tonneau plein, sortir, actionner porte droite, aller vers le moine qui après avoir bu s'écroule ivre, examiner père supérieur (télécommande), utiliser télécommande sur meuble (carte magnétique), sortir, actionner porte milieu, utiliser télécommande sur le tonneau en haut de l'échelle (passage secret).

Pièce secrète: examiner caisson (capsule de gaz), utiliser carte magnétique sur console.

Château: le scénario commence à s'éclaircir un peu.

Futur: examiner décombres en bas à droite de l'écran. (chalumeau), aller à droite, examiner décombres à l'endroit ou se trouve un point blanc (boîte de fusibles), actionner décombres au centre de l'écran (plaque d'égout), actionner plaque d'égout.

Egout: aller à droite jusqu'au robinet, utiliser chalumeau sur robinet (chalumeau rempli), continuer vote chemin jusqu'à la créature, utiliser chalumeau rempli sur créature immonde.

Entrée du métro: utiliser lance sur caméra.

Station de métro: aller au distributeur de journaux, examiner récupérateur (pièce), utiliser pièce sur fente, examiner récupérateur (pièce), utiliser pièce sur fente (journal), prendre la rame de métro.

Navi-port: descendre escalier, utiliser fusibles sur fusibles, remonter, parler hôtesse, aller à l'escalier mécanique rapidement (le garde est occupé devant la télé qui fonctionne grâce au fusible).

Cellule: utiliser clé sur conduit d'aération, utiliser capsule de gaz sur conduit d'aération, utiliser journal sur conduit d'aération, la porte s'ouvre, aller à droite, les terriens vous capturent.

Salle du conseil: vous êtes condamnés à mort mais Lo'Ann vous sauve à la dernière seconde. Une nouvelle explication vous permet de comprendre le scénario et surtout pourquoi vous êtes là.

Crétacé: première phase d'arcade de ce jeu d'aventure. C'est un jeu à la Capone ou il faut descendre tous les Crughons avec votre fuseur avant qu'ils ne vous descendent. A la fin Lo'Ann est blessée. Examiner Lo'Ann, examiner Lo'Ann (pillule), examiner Lo'Ann (pendentif), utiliser pendentif sur Lo'Ann.

Vaisseau: examiner Crughon (carte magnétique),entrer dans le vaisseau.

Poste de commande: utiliser carte magnétique dans lecteur de cartes, actionner caisson, prendre vêtement, utiliser vêtement sur caméra (sinon gare au comité d'accueil dans le vaisseau-mère), s'installer dans le caisson, actionner caisson,...,aller au lecteur de carte, utiliser pillule sur héros, sortir quand les Crughons sont entrés sans les toucher. Hangar: en bas de l'échelle se diriger vers le bas de l'écran, toujours sans toucher le Crughon, puis vers la caisse la plus à gauche au premier plan, actionner caisse,..., aller vers la porte du fond.

A partir de là il vous reste 6 minutes pour découvrir l'ordinateur central et déjouer les plans des Crughons. La deuxième phase d'arcade est composé d'un jeu de tableaux. Vous devez découvrir une pièce au plus profond du vaisseau mais les couloirs sont effondrés et les échelles en partie disloquées. Il ne reste qu'un seul chemin et vous devez le trouver en moins de 3 minutes, accéder à la console, utiliser la carte magnétique et trouver la sortie qui n'est pas la même que l'entrée (toutefois le chemin vers la sortie est plus court que l'aller). Une fois cette dernière mission accomplie vous aurez droit à une nouvelle explication sur la disparition des dinosaures, qui ma foi en vaut bien une autre. ■

DOMAINE GRAND PUBLIC

MASTER VIRUS KILLER V 1.5

La voilà ! La voilà ! Elle est arrivée la toute nouvelle version du Master Virus Killer de Xavier Leclercq. Elle reconnaît tous les virus recensés ces derniers temps et vous propose des options améliorées et bien pratiques de la première version. De plus, Xavier a ajouté de nombreuses docs qui vous expliqueront tout, tout, mais alors tout sur les virus, leurs moyens de reproduction, les moyens de les combattre, leur histoire, et tout ceci pour les diverses versions des ROMs de l'Amiga, de la 1.2 à la 1.4. Du bi-en beau travail auquel vous pouvez donner votre entière confiance, désormais disponible dans toutes les bonnes épiceries, euh ... pardon, dans la collection FRANCE sous le numéro 11.

Ed l'Epicier.

NOUVEAUTES

FISH 251

Debug : Version 2.10 d'un débugger pour Amiga. De nombreuses options sont disponibles : désassemblage, mode trace, remplissage de mémoire,...

DiskSalv : Un programme de récupération pour tous les fichiers utilisant le "standard file system" ou le "fast file system" de l'Amiga. DiskSalv crée une nouvelle structure fichier sur un autre device et récupère autant de données que possible. Version 1.42, update de la version du disque 212.

DiskSpeed : Un programme de test de performance de vos disquettes donnant des résultats très précis sur la disquette testée. Il crée et met à jour sur cette dernière un fichier de performances. Version 1.0, Sources en C inclus.

Linstrom : Des programmes divers de la famille Linstrom. Comprend quelques jeux BASIC, ainsi que des programmes basés sur des algorithmes parus dans le revue "Scientific Américan" (Demon, Turmite, Mountain) et un simulateur d'aquarium.

Monopoly : Un simulateur du célèbre jeu de plateau des frères Parker. Exécutable uniquement.

RoadRoute : Un programme qui gère une liste de villes et des routes connues entre celles-ci, et qui vous donne les distances et les temps pour atteindre votre destination. Sources incluses.

FISH 252

CrossDOS : Une version démo d'un système MS-DOS pour Amiga. C'est un programme qui vous permet de lire et d'écrire au format MS-DOS/PC-DOS et Atari ST, directement à partir de l'AmigaDOS. Cette démo ne permet que de lire les disquettes. Exécutable uniquement.

TrekTrivia : Un très joli programme entièrement utilisable à lasouris, dans le style 'Trivial Pursuit" qui vous posera d'innombrables questions sur Star Trek. Update de la version du disque 180: plusieurs niveaux de difficulté, un mode Trainer, et 250K de musique digitalisée. Exécutable uniquement.

Zerg : Un jeu d'aventures, clone d'Ultima. Les inconditionnels seront ravis. Exécutable uniquement.

EDITO

Chers lecteurs et lectrices, après neuf mois d'existence, nous avons réalisé un bilan de activités de notre association.

Hermès Diffusion a évolué au delà de nos espérances puisqu'à l'heure actuelle vous êtes très très nombreux à nous faire confiance. Preuve s'il en est que le Domaine Public intéresse de plus en plus la France et nos voisins francophones. Nos tentatives de développement d'un domaine public "Français" sont couronnés de succès devant les produits d'excellentes qualités que nos amis programmeurs nous ont envoyés (Merci à tous).

Les produits "Hardware" plaisent également ce qui nous encourage à vous en proposer de nouveaux d'ici peu. Enfin vous avez également bien accueillis les collections un peu moins connues que les Fish Disks (Une surprise de ce coté dans un avenir proche ne m'étonnerait pas!).

Donc au vu de ces résultats nous allons continuer avec joie notre travail. Mais avant quelques remerciements sont nécessaires. Merci à vous lecteurs, pour votre confiance, à Ed: et toute l'équipe d'***A-News*** pour son accueil, à ***MIA Software*** pour son aide précieuse (A quand le Bilan) et enfin à ***Commodore*** pour ses encouragements chaleureux et pour avoir conçu l'Amiga. Sans lui *Hermès Diffusion* n'aurait jamais existé !

Herr Doktor Von GlutenStimmellmDorf ,
Au nom de toute l'équipe d'HERMES Diffusion .

FISH 253

DumpDiff : Un petit utilitaire qui affiche en HEXA deux fichiers avec toutes les différences mises en évidence. Idéal pour tricher dans les jeux d'aventure. Source en Modula II inclus.

Elements : Très jolie table des éléments interactive. Donne un grand nombre d'informations sur tout élément concerné. Source en C inclus.

KeyMac : Un macro processeur de clavier permettant de mémoriser des séquences de touches et de les reproduire par appui sur une seule. Souce en Modula II.

MegaWB : Un programme qui peut rendre votre écran WorkBench aussi grand que vous le désirez. Version 1.2, source en Modula II inclus.

MuchMore : Un afficheur de fichiers très agréable et très performant. Travaille en PAL ou NTSC, modes normaux ou overscan, supporte 4 couleurs de texte en gras, italique, souligné et inverse. Version 2.5, update de la version du disque 234. Source en Modula II inclus.

MultiSelect : Un petit utilitaire qui vous permet de selectionner plusieurs icones en même temps, sans maintenir la touche Shift enfoncée. Source en Modula II inclus.

PowerPacker : La version 2.3b du célèbre PowerPacker (cf Prestige N°1)

WBShadow : Crée des ombres pour tout ce qui se trouve sur votre écran WorkBench (Fenêtres, icônes, gadgets, menus, textes,...). Version 1.0, source en Modula II inclus.

With : Une commande CLI qui vous permet de lancer plusieurs fois une commande CLI avec les paramètres adéquats. Version 1.0, source en Modula II inclus.

FISH 254

Etale : Un nouvel afficheur de texte de type "MORE", différent des autres par le fait qu'il supporte indices et exposants ainsi qu'un alphabet grec entier. Source inclus.

Mach II : Version 2.6 d'un programme dans le style de DMouse. Update de la version du disque 163.

PatternLib : Une nouvelle librairie ainsi qu'un programme qui compile les fichiers "fd" en headers de librairie. Source en Draco inclus.

SlotCars : Un jeu d'arcades à un ou deux joueurs, ou l'on s'affronte dans un duel de voitures.

Uedit : V2.5b de cet éditeur. Remplace la version 2.4g du disque 189.

FISH 255

CyclicSpace : Un programme générateur d'espace cyclique de Griffeath. Développe l'automate cellulaire décrit dans le numéro d'Août 89 de "Scientific American". Source en assembleur inclus.

MakeIcon : Ce programme crée un icône à partir des données graphiques d'un

autre icone, ou d'un dessin IFF. L'image est affichée de façon à ce que vous voyez ce à quoi ressemblera votre icône. Travaille aussi dans l'autre sens, i.e. : vous permet de transformer un icône en dessin IFF. Version 1.1, exécutable uniquement.

MED : Un éditeur de musique du type "SoundTracker". Une chanson peut comporter jusqu'à 50 blocs de musique, qui peuvent être joués dans n'importe quel ordre. L'éditeur comporte les options couper / coller / copier pour les pistes ou les blocs. Très performant et amusant, le pointeur à lui seul impose que l'on jette un coup d'oeil à ce soft.

Roland D110 : Un programme de transfert de sons échantillonnés entre l'Amiga et un Roland D110. Version 1.0, exécutable uniquement.

Roland S220 : Même chose que le précédent, mais avec un Roland S220. Version 2.0, update de "MidiSoft" du disque 199 comprenant de nombreuses améliorations.

SunMaze : Le démo de labyrinthe 3D du disque 171, mais avec cette fois des ombres dans les couloirs, ce qui procure une meilleure orientation. Sources inclus.

FISH 256

BlitDemons : Ce programme développe l'automate cellulaire "Demons" décrit dans le numéro d'Août 89 de "Scientific Américan". Utilise des règles très simples, mais assure des comportements plutôt complexes. En utilisant le Blitter, le programme réalise jusqu'à 350.000 générations de cellules par seconde.

NameGame : Un jeu de lettres basé sur des concours organisés par les journaux aux USA.

Stevie : Un clone DP de l'éditeur "vi" UNIX. Supporte les changements de taille des fenêtres, les touches flèches et la touche Help. Update de la version du disque 217. Supporte maintenant, entre autres, l'option "!cond" de vi. Sources inclus.

FISH 257

ColorReq : Une librairie pour palette couleur que vous pouvez appeler à partir de n'importe quel programme. Possède de nombreuses options telles que spread,copy, RGB et HSV, de même que des gadgets redéfinissables. Exécutable seulement.

FileIO : Une version update du requester du disque 203. Celle-ci possède de nouvelles options et comporte des exemples en C, assembleur, et Basic. Exécutable seulement.

Vlt : Vlt est à la fois un émulateur VT100 et un émulateur Tektronix (4014, 4015). De nombreuses améliorations ont été apportées par rapport à la version de Dave Wecker, dont un port ARexx. Les protocoles XMODEM, 1K/CRC, et Kermit sont maintenant supportés. L'émulateur Tektronix permet en outre de sauvegarder des fichiers IFF et Postscript. Exécutable seulement.

FISH 258

Backup : Ces deux programmes Backup et Restore vous permettront de sauvegarder le schéma de l'arborescence de vos directories. Un nouvel utilitaire de Matt Dillon.

DMouse : La toute nouvelle version 1.20 du célèbre DMouse de Mat Dillon.

STReplay : Une librairie qui vous permet de charger et de jouer des modules SoundTracker à partir de divers langages comme le BASIC ou le C et tout ceci sans effort. Sources inclus.

SupLib : La librairie nécéssaire pour retravailler les divers programmes de Matt Dillon, y compris Dme, DMouse, etc... Indispensable aux programmeurs. Sources Inclus.

FISH 259

EFJ : Escape From Jovi. Un jeu d'arcades avec scrolling en haute résolution, une grande surface de jeu, la liste des high scores, son stéréo, de nombreux niveaux, un mode trainer, des effets gravitationnels et inertiels réalistes, et bien plus. Source en assembleur inclus.

FISH 260

Accordion : Version démo d'un jeu de carte en solitaire. Le but du jeu est de réunir toutes les cartes en une seule pile. Vous pouvez jouer à ce jeu, mais les possibilités de la version complète sont beaucoup plus intéressantes.

Calculation : Une autre version démo d'un jeu de cartes du même auteur. Mêmes remarques que ci-dessus.

CCLib : Une amélioration de la librairie C standard, contenant environ 140 fonctions.

SeaHaven : La troisième et dernière version démo d'un autre jeu de cartes en solitaire de Steve Francis.

FISH 261

CopDis : Un désassembleur de copper lists qui peut être lancé du CLI ou rattaché à un programme et être lancé directement à partir de celui-ci. Sources inclus.

ShowBiz : Une animation amusante avec des souris, un alligator dansant, un mouton sur un trampoline, etc... Sources au format "The Director" inclus.

XprZmodem : Une librairie Amiga qui vous permet de transférer des fichiers ZModem, vers n'importe quel programme de communication compatible XPR. Sources inclus.

FISH 262

Indent : Version 1.1 de GNU Indent. Met en forme un code source en C.

Jumble : Un programme bien lourd pour trouver des anagrammes. Pas très élégant, mais efficace. Sources inclus.

Lotto : Ce programme remplacera efficacement la vieille boîte à chaussures que vous utilisez habituellement pour vos tombolas. Sources inclus.

QMouse : Un tout petit accélérateur de souris (4 Ko) écrit en assembleur, mais avec la plupart des options de ses cousins. Exécutable uniquement.

QView : Un petit utilitaire de visualisation de fichiers écrit en assembleur. Version 1.1, exécutable uniquement.

WorldDataBank : Un logiciel utilisant des données géographiques afin de tracer une projection de Mercator d'une partie quelconque de la terre. Sources inclus.

FISH 263

Sentinel : Une enorme animation en Ray Tracing comportant 60 à 70 images environ. Classée première au concours BADGE Killer n°2 en 1989. Sa taille a nécéssité de la distribuer sur 2 disquettes, la seconde partie étant sur la 264. Nécéssite 3 Mo de mémoire minimum pour fonctionner.

FISH 264

Sentinel (suite) : Suite de l'animation de la disquette précédente.

ED L'EPICIER,
IRON MAD,
FLAT SIX

CONTACT

Je m'en vais vous détailler quelques nouvelles qui concernent le futur proche et qui vous ravierons je l'espère.

Certains se demandent sans doute pourquoi d'autres kits n'ont pas encore été proposés. Je vous rassure, le digitaliseur à connu un tel succès qu'une bonne partie de notre précieux temps (cf "En direct...") a été consacré à satisfaire vos commandes. Au fait, nous avons quelques kits en stock... alors si vous voulez en profiter.... Tout celà pour vous dire que certains signes d'agitation chez Iron mad m'on laissé croire que de nouvelles réalisations seraient bientôt disponibles.

Les lecteurs auront sans doute noté que les collections M.i.A Disk et HERMES Prestige ont été gelées depuis quelques mois. Là aussi, la situation se débloque et le futur semble promettre de nouveaux produits de qualité. A ce propos, je tiens à rappeler que chaque utilitaire de la collection Prestige posséde une documentation en français, et qu'il est choisi après des tests approfondis. Ceci explique la somme de travail demandée pour ces disquettes et donc leur nombre limité.

Enfin, comme vous avez pu le constater, la collection FRANCE s'est enrichie notablement au mois de Février. A ce propos, une nouvelle version du Master Virus Killer de Xavier Leclercq est désormais disponible (FRANCE 11). Reportez vous à l'article de Ed l'Epicier pour plus de précisions.

Je voudrais terminer en remerciant les auteurs français qui se sont jetés à l'eau en nous faisant parvenir leurs créations. Certains ne sont pas encore diffusés, qu'ils restent patients. Merci donc à:

F.CAUDRON-F.BOULLIER
S.HAMMOUCHE-X.LECLERCQ
G.PROUVOST-G.DRIDI-E.BESANCON
AMIGUY-OXI-F.DESSAINT
F.LAVIALLE-T.CHENE
F.DUCOULOMBIER-S.LE LAY-L.PAGLI
E.ICART-S.ASTRADE.

Joe le maxi.

EN DIRECT DE CHEZ NOUS

Nombre d'entre vous s'interrogent jour et nuit sur HERMES Diffusion. "Ca fait trois jours que je vous ai envoyé mes sous et j'ai toujours rien reçu."

Il est temps que vous en sachiez davantage sur vos humbles serviteurs.

Nous sommes une association régie par la loi de 1901, composée de 10 membres dont 8 écrivent réguliérement dans l'excellent *A-News*.

Comme dit le poête: "*Ce petit coin de verdure est idéal pour vous présenter les membres d'HERMES Diffusion*".

Ed l'Epicier: 24 ans, DEA Lasers et Physique moléculaire. Aime le couscous, le Hard-Rock, la bière, son Garfield et sa Golf GTI, tente depuis Six mois de faire laser une merguez. A quand le Nobel ?

Iron Mad: 23 ans, étudiant en thèse de Doctorat, membre du 2-12. Aime dire (censuré), aime aussi la bière, son Garfield et sa 205 Rallye.

Flat Six: 23 ans, diplomé d'école de commerce, auditeur. Aime son plan comptable, les Porsche, dire (censuré); rêve de devenir membre du 2-12.

Joe le Maxi: 26 ans, Ingénieur. Aime Véro, le calcul par éléments finis, la bière et sa rutilante Fiat Panda.

Homard Jovial: 28 ans, Analyste Programmeur. Aime la BD, les jeux de rôles, la Vodka (95° de préférence...), et les dessins animés de la Cinq. En pince pour Candy.

Gazelle Ardente: 20 ans, étudiante en Langues Etrangéres Appliquées. Aime son Marsupilami, le champagne, Maupassant et Arnold Schwarzenegger. Signe particulier: Femme Fatale.

Herr Doktor: 22 ans, Ingénieur. Aime la pipe, le bon vin, la Gendarmerie et les armes à feu de toutes sortes. Noureïev de la programmation en C.

Général Zod: 20 ans, Math.Spé. Aime le Pas-de-Calais et les jeux de rôles. Tombe les filles avec sa 205 Junior avecsessiègesenjeanetpuissesbandeslatérales,pourmous piquer toutesnoscopinesiln'aura pasdemal.

Vous pourrez deviner à la vue de cette brève description que nos journées, et plus particuliérement nos soirées (les fameuses soirées HERMES: traitement et expéditions des commandes, courriers divers, rédaction des articles, sans oublier les copies de disquettes, etc...) sont assez bien remplies. Bon, je m'arrête, j'entends la douce voix (pouf pouf) d'Iron Mad qui me rappelle qu'il faut que j'aille dévaliser en timbres le bureau de Poste le plus proche.

L'équipe en choeur: "Nous espérons que vous en savez un peu plus sur les membres de l'association et que vous continuerez à nous accorder votre confiance."

Ed l'Epicier et Flat Six.

APPEL AUX PROGRAMMEURS

Nous avons constaté que le nombre d'auteurs de DP qui nous ont contactés reste, bien qu'encourageant, très faible si on le compare au parc de plus de cinquante mille Amiga que compte notre beau pays. Je vais donc une nouvelle fois battre le rappel des troupes: Les programmeurs, qu'ils soient amateurs éclairés, professionnels des maisons d'édition (qui ont sans doute des restes dans leurs disquettes) ou génies jonglant en assembleur dans certaines intros, raviraient les utilisateurs s'ils décidaient de faire profiter les plus novices de leur production. Le renom de certains auteurs US, tels S.Tibett, Matt Dillon et autres Léo Schwab prouvent que le domaine public sait faire apprécier ceux qui n'ont pas peur de s'adresser directement à l'utilisateur. Certes, certains diront que ce n'est pas le DP qui les nourrira... Je ne peux leur donner tort, mais laissez-moi simplement rappeler que pour une disquette FRANCE vendue, HERMES Diffusion répartit 5 FF entre les auteurs. La motivation financière ne peut sans doute pas être la principale dans le DP, mais si le public français voulait s'adonner un peu au shareware (on donne bien aux oeuvres de charité de toutes sortes!), alors la situation des programmeurs serait sans doute plus viable. HERMES a distribué aux auteurs des cinq premières FRANCE quelques 4500 FF pour les quatre premiers mois de son existence et nous continuerons grâce à l'aide de vous tous qui nous faites confiance. BRAVO à vous donc !

Joe le maxi.

AVIS A LA POPULATION

Il est fait savoir par la présente que tous les lecteurs d'*A-News* et mêmes les autres, peuvent désormais se procurer chez HERMES Diffusion la disquette A-News n°1 pour le prix modique de 20FRS, laquelle disquette contient moultes programmes et sources en C, assembleur et autres, (voir encadré page 30). Une mention spéciale au YétiShow qui vaut le détour.

Ed l'Epicier.

BON DE COMMANDE

A retourner à :
En France:
HERMES Diffusion
BP 304,59220 Denain
En Belgique:
MiA Software
BP 111 2018 Anvers 14

HDNC (Numéro de Client): _____
Nom: _____
Prénom: _____
Adresse: _____
_____
CP: _____ Ville: _____

20FF(125FB)

Fred Fish Disks	1-282
Amious	1-26
TBAG	1-25
Faug	1-75
PaNorAmA	1-98
RPD	1-164

Les RPD 17,84,86,101,106,107,123,126,129,143,146 151,155,163 et FAUG 61 comportent 2 Disks (40 FF)

30FF(190FB)
HERMES Prestige 1-4, HERMES France 1-11,
Bordello Beauties (à réserver aux adultes) 1-19 + 20-26 (Art Disks)

35FF(220FB)
M.i.A Disks 1 à 4

360 FF (France uniquement)
Digitaliseur monophonique HERMES Diffusion en KIT

Collection	Disquettes	Total
	Frais de port	10 FRF
	TOTAL	

Envoi en recommandé (facultatif): +10 FRF, SUISSE: +20 FRF
Règlements par chèques bancaires ou postaux libellés à l'ordre d'HERMES Diffusion (ou MIA Software pour la Belgique).
Bon de commande valable jusqu'au prochain numéro d'A-NEWS 3-90

Courrier

Roméo Rapido:

Vous avez été nombreux sur minitel et par courrier à nous poser des questions au sujet des extensions GIGATRON MiniMax et SPIRIT. Voici donc quelques compléments d'information. Toutes deux fonctionnent avec les Roms 1.2 et 1.3. Cependant en 1.2 la GIGATRON est limitée à 1.5 Mo et il faut les Roms 1.3 pour accéder au 1.8 Mo voir 2 Mo si vous avez le nouveau Big Agnus. Chez SPIRIT les modèles IN500S2 sont fournis avec un 68000 sur la carte, ce qui évite une manipulation et un risque d'erreur de connection de plus.

Pour ce qui est de l'installation du Big Agnus dans un 500, cela nécessite un démontage complet de la machine. Pour installer les Roms 1.3, pas de problème majeur puisqu'il suffit de remplacer l'ancien circuit par le nouveau. Pour sortir Agnus de son support il faut disposer d'une pince spéciale ou du moins le sortir sans abîmer le support. Il faut ensuite le remplacer par le nouveau Big Agnus et isoler la patte 41 de la masse (c'est une borne test qui si elle est reliée à la masse indique que l'on est en NTSC). Il faut ensuite isoler la patte 32 de GARY et enfin changer le jumper j2 de position (un point de soudure à déplacer).

Toutes ces opérations sont à la portée de n'importe quel bidouilleur averti pourvu qu'elles soient exécutées avec un minimum de soins. Si vous n'avez jamais touché un fer à souder et que vous n'avez aucune connaissance en électronique, je vous déconseille de tenter la manip qui, si elle paraît simple, pourrait aussi se révéler catastrophique pour votre Amiga. Dans ce cas il vaut mieux trouver une personne qui a déjà réalisé une telle opération ou confier votre 500 à un centre technique agréé.

Dernier détail pour tous ceux qui achètent une extension mémoire se logeant à la place de l'A501: SURTOUT NE JAMAIS FORCER, elle doit s'enficher facilement par une simple pression du pouce. Si ce n'est pas le cas (connecteur décentré, cas que j'ai rencontré récemment) retournez chez votre vendeur et demandez un échange en expliquant les raisons, ou du moins qu'il l'installe devant vous. Attention car certains "pousse cartons" (copyright Commodore Revue) n'hésiteront pas à tordre les broches du connecteur d'extension pour faire rentrer celle-ci, c'est une solution mais certainement pas la plus élégante. Heureusement, dans la plupart des cas, tout devrait bien se passer.

Voilà vous savez maintenant tout sur Big Agnus et son installation et les extensions mémoire pour 500.

Salut à tous et à toutes!

Depuis quelques temps mon Amiga 2000A plante un peu n'importe quand, sans prévenir, comme ça, et l'écran reste désespérément noir. La seule solution reste un coldstart, et un coldstart à chaque fois!

C.Mathieu Aix Les Bains (73)

philED: *Tout d'abord vérifier qu'il ne s'agit pas d'un problème soft ou d'un VIRUS, une fois ce cap passé on peut tenter d'inverser les 2 8520 qui produisent quelquefois ce type de panne. De 2 choses l'une ou plus rien ne fonctionne auquel cas il s'agit d'un de ces 2 circuits ou tout est pareil et la panne vient d'ailleurs auquel cas un retour en SAV s'impose.*

Messieurs,

Existe t-il un programmateur d'eprom pour Amiga ? Comment programmer le port parallèle soit par le BASIC soit en assembleur ? De plus mon père possède un Amiga 2000 avec une carte A2090, une carte passerelle, et les ROM 1.2. Cette configuration ne tourne qu'avec le WB 1.2, le vendeur n'a pas réussi à faire fonctionner le 1.3 avec le disque dur.

Guy Girardot, Riedisheim (68)

philED: *Oui, il existe un programmateur d'eprom mais il n'est pas, à ma connaissance importé en France. Dans le cas présent, le plus simple est d'utiliser un programmeur PC sur la carte passerelle, solution testée par nos soins et qui fonctionne très bien.*

Pour la programmation du port parallèle, je recommande la lecture de "La Bible de L'AMIGA" de Micro Application.

Quant au 1.3 un conseil, changer de magasin, car un vendeur incapable d'installer le WB 1.3 sur un disque dur ferait mieux de se reconvertir dans les aspirateurs, c'est moins compliqué comme technologie.

En principe il suffit de recopier la disquette WorkBench sur le disque dur (copy df0: dh0: all) et de rajouter dans le cas d'une carte non-autoboot l'instruction **mount dh0:** *en startup-sequence et de copier le fichier mountlist correspondant dans le répertoire DEVS de la disquette de Boot. Pour installer le FFS il sera nécessaire de modifier la mountlist et de reformater le disque dur, ce qui implique effacement des fichiers, aussi vaut-il mieux faire un backup (sauvegarde) du disque dur (QuarterBack ou un autre logiciel) avant de commencer toute opération de modification.*

Cher A-News,

J'ai récupéré un disque dur, est-il équipé d'un contrôleur, puis-je le monter sur mon Amiga 500 ou faut-il faire l'acquisition d'un contrôleur approprié ? Encore une petite chose, contrairement à tous les autres possesseurs d'Amiga, le transformateur qui alimente ma machine est vraiment très léger... Il fonctionne par ailleurs très bien..., connaissez vous l'explication?

Pascal Andre (RFA)

philED: *pour l'alimentation, il s'agit d'un nouveau modèle à découplage sans transformateur et donc beaucoup plus légère que les anciennes. Pour le disque dur il s'agit, d'après la description, d'un disque type ST506 pour IBM PC XT qui nécessite un contrôleur et une interface pour le connecter sur le bus de l'Amiga. En RFA on doit pouvoir trouver assez facilement une interface de ce type; elles sont nombreuses Outre Rhin. Il existe aussi un montage DP qui a fait l'objet d'une description complète dans le journal N°5 du FRAUG (French Amiga Users Group).*

Messieurs,

Lorsque je mets mon Amiga sous tension, il apparaît quatre couleurs, l'une à la suite de l'autre et remplissant tout l'écran. Est-il vrai que l'Amiga teste ses circuits? On m'a conseillé de le lâcher d'environ 7 centimètres.

philED: *Oui, l'Amiga, avant de donner la main au DOS, effectue un certain nombre de tests qui se traduisent par des couleurs successives s'ils se passent mal. Si après avoir donné la main il fonctionne correctement ces symptômes sont des plus curieux car ils sont normalement des diagnostics de panne. Quant à le lâcher de 7 centimètres je ne saurais encourager de telles pratiques. Il est vrai qu'une série de 500 avait des supports pour le Fat Agnus qui avait tendance à le faire sortir de son support. Il suffit alors de le renfoncer en appuyant dessus (c'est le circuit carré) et effectivement en le lâchant il se remet quelquefois en place. Si les problèmes ne disparaissent pas il vaudra mieux faire remplacer le support par un technicien agréé Commodore.*

Monsieur,

Je voudrais savoir si vous avez les plans

Courrier

d'un onduleur 300-350 VA (appareil qui sert à continuer d'alimenter en 220V malgré les coupures de courant).

Un Artiste Peintre

philEd: *Hélas non, nous n'avons pas cette sorte de montage en stock, de plus il nécessite un équipement lourd (batteries, convertisseur de tension 12V-220V) qui est relativement cher, ce qui explique le prix élevé de tels appareils.*

Special LUCAS BOARD

A-News n'est pas un service de distribution de DP. Néanmoins puisqu'il semble qu'il soit impossible de trouver la documentation relative à ces produits (NB: la disquette ne se traduira pas toute seule en partant de A-News, elle sera conforme à l'originale c-a-d en anglais) néanmoins nous ferons parvenir les 2 disquettes, dans la mesure du possible, à ceux qui auront eu l'amabilité de nous faire parvenir 2 disques vierges et une enveloppe suffisamment affranchie pour le retour.

Monsieur,

Je découvre l'Amigados par l'intermédiaire d'un Amiga 2000 avec une carte passerelle XT et un disque dur partitionné en XT et en Amigados. C'est évidemment la meilleure machine en animation audio et vidéo.

Peut-être m'aiderez-vous à résoudre certaines énigmes?

Malgré le lancement de AMOUSE et l'installation, je pense, correcte de la souris, je n'arrive pas à émuler la souris sous des logiciels PC. J'en suis réduit à avoir deux souris. Il paraît que cela est possible, alors quel est le truc? Et à quel type de souris doit-on assimiler la souris Amiga?

Comment peut-on récupérer l'horloge de l'Amiga côté XT, sans être obligé de remettre à l'heure chaque fois qu'on lance l'émulation de la carte passerelle?

L'utilisation d'une carte accélératrice pour le Motorola 68000 provoquera-t-elle une augmentation de la vitesse de la carte XT?

Existe-t-il un moyen peu onéreux capable de monter la capacité mémoire vive de la carte passerelle à 640K?

L'adressage des slots de l'Amiga n'est théoriquement pas à faire. Cependant, je rencontre des problèmes d'adressage quand je veux changer de slot le disque dur (qui est à gauche de la carte passerelle en port série 2, si l'on peut dire) pour pouvoir insérer sur ce slot une carte modem téléphonique, trop encombrante pour aller ailleurs. Que se passe-t-il?

Jean-Louis Delaby, Gergy (71).

Chers amis de A-News,

Voici deux problèmes que j'aimerais bien voir résolus: (ma configuration est un Amiga 2000B, deux drives internes Amiga, passerelle PCXT, drive interne PC...et pas de disque dur, hélas)

1. PURE BIT NOT SET. Tel est le message qui apparaît deux fois lors du déroulement de ma startup-sequence, depuis que j'ai remplacé tous les fichiers du Workbench qui ont été rénovés par l'UPGRADE 3.2 que j'ai reçu de Londres avec le Vol 2 N°7 de la revue *Amiga Computing*, que je me permets de conseiller au passage.

Kesako? Cela ne semble pas nuire au bon fonctionnement de la machine, mais tout de même, je voudrais bien savoir ce que ça signifie.

2. à STEFF, le MAITRE DES PC: Bien que je n'aie pas encore tout compris de ton exposé du mois de novembre, cher STEFF, je ne peux que t'encourager à continuer dans ce sens. Je trouve en effet que la presse (et la documentation Commodore) ont tendance à oublier la partie PC de l'Amiga 2000, qui est pourtant géniale, comme tu l'as souligné.

Comment solutionner le conflit entre ma startup-sequence de la disquette PC INSTALL et mon AUOTEXEC.BAT de la disquette de lancement?

Mes modifs:

- sur la disquette PCInstall j'ai retiré ED du tiroir C. J'ai ajouté par contre ClocIPtr en Utilities et Popli III en C.

- sur le Boot Disk PC j'ai un répertoire JANUS qui contient bien sûr ATIME, ASETTIME, AMOUSE.

Avec tout ça, pourquoi cliquer à chaque mise en route? Alors j'ai appelé le nécessaire à un bout (SS), ainsi qu'à l'autre (AUTOEXEC), ainsi que tu pourras en juger sur les pièces jointes (comme on dit dans l'Administration). Mais ça ne marche pas!.. en tous cas, de façon très imparfaite, puisque l'émulation de la souris hésite un instant, et que l'heure ne passe pas automatiquement. Sauf si on l'appelle à nouveau (JANUS/ATIME).

...Et si je reboote (CTRL+ALT+DEL), alors tout marche normalement! .

3. Ah ! Au fait, pendant que j'y pense : pourquoi COPYWRITE ne fonctionne t-il s'il y a déjà un logiciel rendu résident (PC-KICK par exemple), ce qui a pour résultat de diminuer le nombre de pistes lues à la fois, à ce qu'il me semble? Mais, sans cette astuce, Copywrite perd les données lues et conseille d'utiliser une autre bécane.

..; et comment fait-on pour retirer de la mémoire un logiciel rendu résident?

Lionel Galerneau, Rosnay (85)

STEFF: *Je vais répondre aux deux courriers (de JL.DELABY et L.GALERNEAU) en même temps car certaines questions se recoupent, en particulier au sujet de la récupération de l'heure et de la souris du côté PC.*

1 - Le message 'pure bit not set' est affiché quand la commande résidente essaie de rendre résidente une autre commande qui n'a pas le flag P. Elle peut se trouver dans la startup-sequence ou dans la startupII. Remède, aller dans le répertoire c, faire un 'list', repérer la commande fautive et taper protect <fichier> +p. A propos, il y a trois mois que je tourne sous une config système à base de ARP1.3, et MachII, c'est le pied, sous les conseils de Zorglub, j'ai rajouté Conman et c'est le grand pied. Faites-en autant !

2 - Il existe une broche pour connecter un haut parleur du côté PC. Elle est appelée J2, comporte 2 pins et se trouve sur le bord supérieur de la carte, un peu au dessus de l'emplacement du 8087.

3 - Pour monter la mémoire à 640K on peut acheter des cartes d'extensions mémoire de 128K comme celles qui vont sur le XT du commerce vendus avec 512K (aux alentours de 500 Frs je crois). La carte s'insère dans un slot XT. L'adresse de départ pour la configuration est $8000.

4 - L'utilisation d'une carte accélératrice ne modifiera pas les performances de la A2088 puisque tout ce qui se passe du côté PC est pris en compte par le 8088. Seule la vitesse d'affichage et l'écho de la frappe risquent d'être un peu plus rapides. Si vos programmes demandent du calcul numérique, achetez déjà un coprocesseur arithmétique 8087 (le support est à côté du 8088 sur la carte).

5 - J'avoue mon ignorance quant au problème des slots. Peut être une carte XT dans un slot AT ou l'inverse mais j'en doute car le brochage est différent. Peut être une solution parmi les lecteurs?

6 - Du côté PC, pour enlever un programme résident, si ce n'est pas prévu

Courrier

par le programme lui-même, on reboote. D'autre part, si un programme ne tourne pas avec un autre programme résident, c'est certainement parce qu'ils adressent tous les deux la même zone mémoire, qui ne peut bien sûr être utilisée que par un programme à la fois. Vive le multitache sur Amiga... (Au fait SideKick est bugué jusqu'à l'os, c'est une honte qu'une société ose le vendre).

7 - Venons-en aux problèmes de l'horloge et de la souris. Effectivement, ce n'est pas très au point. La raison : il faut environ 30 secondes à la librairie Janus pour tout mettre en place lors du boot Amiga, si on ne reboote que le PC la librairie Janus reste en mémoire du coté Amiga, ce qui explique le gain de temps. Si on lance Amouse ou Asettime avant rien ne s'installe. Voilà comment je procède (ça marche à peu près bien, bien que je ne sois pas catégorique pour la souris puisque je ne possède pas de logiciels utilisant la souris du côté PC).

Startup-sequence : après Binddrivers faire un wait 30 puis

run > nil: sys:pc/services/timeservices

run > nil: sys/Amouse

Autoexec.bat :

Amouse

Asettime

Une fois installée l'émulation souris, taper LEFT AMIGA + P pour passer la souris d'un système à l'autre.

Du côté Amiga Amouse doit se trouver dans le tiroir PC

Du côté PC Amouse.com doit se trouver dans un répertoire accessible (voir la commande path)

Amouse.drv est le driver de souris microsoft pour Windows. Amousex.drv est la même chose pour le SideCar.

En principe, ça marche!

Messieurs,

J'ai acheté le 21.02.89 un Amiga 2000 chez Espace Micro, rue de Maubeuge à Paris. Je me suis aperçu grâce à vous que cette machine est un Amiga 2000 A. Ne me suis-je pas fait rouler? En principe, en février 89, l'on aurait dû me livrer un 2000B. Est-ce exact?

Michel Baron, Arbois (39)

Ed: *Non, selon notre revendeur c'était le moment difficile où Commodore commencait à livrer les 2000B, il y avait encore un "mélange" inévitable sur le marché. Par contre, si aujourd'hui on vous propose un 2000 modèle A sans expliquer les différences on pourrait dire que l'on essaie de vous rouler.*

Monsieur,

Je suppose que Mr Nicolas Fournel n'a vraiment pas lu et essayé la disquette du "Livre de la Musique" c'est une vraie merde! Il n'y a dedans rien de valable... bien sûr c'est de M.A. un annonceur !!!

Par contre je vous recommande le programme DEMO/MUSIC sur EXTRAS c'est vraiment génial.

François Autret Saujon (17)

NF:(Ed: Ah, enfin A-News conforme aux Normes Françaises..) *François, la meilleure réponse serait l'article lui-même. Je préciserai toutefois que : d'une part, il est difficile d'utiliser les mêmes termes dans un article que dans ta lettre et, même si je suis généralement assez 'gentil', il faut prendre en compte les éléments modérateurs du style: 'j'aurais aimé','pourquoi pas plutôt...','j'aurais préféré' etc... Relis l'article.*

D'autre part, dire qu'il n'y a rien dedans me semble bien catégorique. Prenons l'exemple de l'échantillonage: sur la disquette est fourni un logiciel commercial: Perfect Sound 2.4, et dans le livre figure le plan d'un digitaliseur, une routine d'échantillonage, et l'explication du format IFF 8SVX (excellent): en fait, le kit de base pour se lancer dans l'échantillonage.

Quant au programme sur la disquette Extra, il est sans doute sympathique mais d'un intérêt fort limité une fois que tu as compris comment rentrer une partition dans le programme.

Les programmes du Livre de la musique ouvrent de nouveaux horizons en expliquant plutôt les bases musicales et informatiques nécessaires: par exemple, au lieu de te donner 5 pages de data d'une superbe musique en Basic, tu trouves un exemple (certes assez moche du point de vue musical) d'une seule page mais les 4 autres pages sont consacrées à l'étude du format SMUS, ce qui à mon avis est une meilleure approche.

Assistant de Rédaction

A-News cherche un assistant de rédaction
Enthousiaste Amiga - Bon en orthographe
Programmeur (Basic ou autre langage)
Plus ou moins capable de communiquer en anglais et ayant une très bonne connaissance de la machine
Poste à Mandacou en Dordogne.
Si vous êtes intéressé écrivez un article au sujet d'un périphérique ou logiciel que vous connaissez bien et envoyez-le sur disquette en forme de fichier ASCII, avec votre C.V!

A-News, ZA Blis, 24500 Eymet

INGENIEUR ET ANALYSTE PROGRAMMEUR :

Notre société est spécialisée dans le développement de systèmes informatiques multimédia (réseaux télématiques, bornes interactives, diffuseurs d'images, automates d'apprentissage...)
Vous êtes diplômé de l'enseignement supérieur en informatique (ingénieur BTS ou DUT) et passionné d'infographie. Venez nous rejoindre pour participer à notre fort développement. Bonne connaissance d'UNIX et de l'Amiga souhaitée.
Rémunération motivante.

Envoyer C.V. à
ARCHOS
Attn. Mme Marlier
99, Rue d'Ambainvilliers
91 370 Verrières-le-Buisson

MATERIEL

VENDS Amiga 2000 Nov.89, Rév. 6.0, WB 1.3, 7500 F, Imprimante Laser Nec LC 890, Nov. 89, 23 890 F, valeur 41 000 F, carte accélératrice GVP 68030 à 28 MHz, Sept. 89, 9 900 F, Pro. Draw V 1.0 f, 1 070 F. Contact : A. RAMBAUD, Château-Fromage, 85 000 LA ROCHE SUR YON. Tél : 51.46.03.64

Urgent, cause départ étranger, VENDS AMIGA 500 + 1 méga + doc. + Moniteur + disquettes + imprimante MPS 1500 couleur. Urgent : 7 000 F. Tél : 47.53.96.46

VENDS Kit XT A 2088 + Filecard 30 Western Digital (32 Mo, 65 ms). Prix : 5 000 F à débattre. Tél : 81.34.10.96

VENDS carte extension 2 Mo pour Amiga 2000. Prix : 3000 F. Livraison sur départements 13, 30, 84. Jacques Tél : 90.42.07.70 le soir

VENDS Jeux ORIGINAUX pour Amiga 500 : Kult + Firezone + The graphic studio + F18 Interceptor, le tout pour 450 F. Tél : 74 00 22 06 le soir, après 19H30

RECHERCHE désespérément un driver d'imprimante pour CANON LBP 8 III (laser). Tél : 91.47.73.86 (Marseille)

VENDS carte XT, 1 an + Filecard 32 méga : 4500F à débattre. Ecrire au journal à CHATEL Jean-Luc.

VENDS imprimante 9 aiguilles, 80 colonnes, 8 Ko mémoire tampon, traction par picot et friction, compatible IBM et EPSON interface parallèle. Prix : 900 F; avec le câble de liaison = 1000F. Tél : 39.65.69.42 le soir entre 19H et 21H.

VENDS Amiga 500, extension 3 mégas, disque dur 20 Mo Kikstart 1.3 - Autoboot - 10 000 F, configuration idéale pour Vidéo. F. Letourmy, 81 000 Lombers ou tél : 63.55.53.58 après 20H.

VENDS Terminal IBM 5291 - Clavier 83 touches - écran monochrome 30 cm. 500 F. Tél : 60.05.82.93. Demander Nicolas après 18H.

VENDS pour Amiga 2000, carte PC/XT (passerelle) avec drive 5 1/4 et notice. Tél : 35.37.10.43.

VENDS Amiga 1000 + Ext RAM 1.5 Mo avec horloge. Prix : 4000 F. Tél : 45.82.91.13 après 21 H ou le week-end.

CHERCHE A LOUER OU ACHETER pas cher Studio 24 Pro 24 ou autre KCS, ainsi qu'une interface midi pour 2000. VENDS CHIPRAM pas cher. Tél : 48.67.62.52 le soir.

VENDS Amiga 500 + CAO + logiciel de jeu + joystick + documentation. Livré dans emballage d'origine. Prix : 4000 F. Tél : 42.07.04.43 à partir de 18H30.

VENDS pour Amiga 1000 : extension de mémoire externe de 2 Mo, 3000 F; Digiview 3.0 et 4.0 PAL à 1000 F; digitaliseur audio, avec sortie imprimante 700 F; Boot Selector Amiga 500/1000/2000 à 80 F; Programmeur d'EPROM pour A500, A1000 à 600 F. Tél : 84.22.49.45 heures repas.

VENDS pour Amiga 1000 : extension de mémoire externe de 2 Mo marque GOLEM 3500 F. Tél : 87.62.68.24 après 18H (région Metz).

VENDS originaux avec notice : Photon Paint, 300 F; Silkworm, Hybris, Test Drive, Marble Madness, Ferrari Formula One, 100 F chaque; Triad 1 (compil. Defender of the Crown + Barbarian + Starglider) : 250 F ou 100 F l'un. C. MATHIEU, BP 105, 73101 Aix-Les-Bains. Tél : 79.61.44.38.

CONTACTS ET LOGICIELS

Recherche tout CONTACT sur Amiga, dans le département de la Dordogne. Possesseur d'un Amiga 2000 B (avec carte XT), je suis intéressé particulièrement par la programmation, le PAO, la vidéo, la musique. Pour tout contact, tél : 53.53.58.55 le soir.

Cherche CONTACTS sur Amiga 2000 uniquement, pour contact Hard et utilitaire éducatif. Jacques Tél : 90.42.07.70 le soir.

L'A.C.I.S., vous connaissez ? Non, pas encore ? Alors, n'hésitez pas. Ecrivez-nous vite car nous vous proposons un catalogue de disks domaine public, 50 nouveautés par mois, au tarif préférentiel de 15 F - /disk DF.DD et des disks exclusifs du club : ce mois-ci : musiques n°1 (s/l'espace), un slideshow de ... 19 images réalisé par Alain, au tarif de 25 F le disk. Alors, n'hésitez pas, écrivez-nous : A.C.I.S. Foyer Culturel, 3, Rue Jacob Roth, 57 200 Sarreguemines.

Votre CARICATURE, ou celle de vos amis contre 25 F (par dessin, groupe contacter d'abord) en envoyant une photo (restituée). LAZZERETTI Fabrice, 27 Avenue Princesse Grace, Monte Carlo, 98 000 (Monaco). Surprise pour les premiers.

ACHETE carte XT A 2088 pour A 2000 à 1500 F. Examine toute proposition. Tél : 47.98.64.59. Demander Jonathan.

VENDS Amiga 2000, moniteur A 1084, carte XT, lecteur 5 1/4, disque dur 40 Méga, logiciels Doc (Amiga + PC), jeu, joystick, 17 500 F à débattre. Tél : 48.20.98.66.

VENDS A500 + moniteur couleur 1084 (avec filtre) + extension mémoire A 501 + second lecteur + 40 disks avec boîte de rangement + originaux + docs, le tout, 7500 F. Contacter Sébastien au 39.64.57.65.

Stop affaire! VENDS moniteur monochrome Philips haute résolution (790 * 350) idéal pour le traitement de texte plus un amiga 500 + souris + bouquins + 50 disks + 3 originaux tout neufs (1 mois) cause A 2000 : 4000 F. Tél : 26.68.13.41 de 18H à 19H30 (bureau). Demander David.

Emploi :

La société américaine THE DISC COMPANY (éditrice des logiciels Kindwords, Infifile, Calefonts...) étend sa base européenne à Boulogne (92). Elle recherche actuellement son futur RESPONSABLE SUPPORT TECHNIQUE. Cette personne devra avoir une bonne connaissance de la langue anglaise, une expérience professionnelle d'au moins deux ans et des connaissances techniques prouvées dans l'utiulisation de l'Amiga. Pour postuler à ce poste, il faut envoyer un C.V. et une lettre de motivation à : Eric LUX THE DISC COMPANY Europe, 9 Rue de Vanves, 92 100 Boulogne

A-News en BELGIQUE

M.i.A. Software assure la diffusion d'*A-News* en Belgique et des Pays-Bas.

Pour tout renseignement :
MiA Software, BP 111
2018 ANVERS 14, Belgique
Tél 3-326-05-59

A-News en SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonnez à *A-News* pour 12 numéros pour la somme de 76FS. Envoyez votre paiement à : *A-News, 36 Av Luserna, 1203 Génève. CCP No 12-25868-1*

Vous pouvez commencer votre abonnement à partir de n'importe quel numéro, le No 1 compris.

Les anciens numéros sont disponibles au prix de 20F chez:

06 ASCII 10 r Lépante 06000 Nice
13 Infologs 41 bd Baille 13006 Marseille
31 Volumm 30 r Pharaon 31000 Toulouse
33 CIS 571 571 crs de la Libération, Talence
62 Infograph 1 r du 11 novembre, Lens
64 Bab Micro, 7 rue de Coursic 64100 Bayonne
67 ZIOMM 1 r Déserte 67000 Strasbourg
69 Gelain Ets 22 Ave de Saxe, Lyon
75 BNC 165 r Jeanne d'Arc 75013 Paris
91 Essonne Mailing 3 Imp Jules Dalou 91000 Evry
98 Gloria 7 r de Millo, Monte-Carlo, Monaco

Belgique
Media Lem, r Francois Dorzee 93, 7360 Boussu

Suisse
12 Edu Soft 14-16 r des Gares 12011 Genève 2
12 IRCO 3 rue Jean Violette, 1211 Genève 4
14 New Distribution, r Philosophes 4, 1400 Yverdon
20 Octopus, r du Bassin 8, 2000 Neuchatel

A-News - *Premier journal français dédié à l'Amiga®*

Abonnement d'un an (12 numéros).....240F
Pour l'étranger (tous pays).....295F (Avion 430F)

Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre *A-News* envoyez-nous votre demande sur papier libre. Les numéros précédents sont disponibles au prix de 20F par numéro + 5F frais de port , étranger compris. **(Le port coût 5F, quel que soit le nombre de journaux commandés)**

Les petites annonces sont gratuites pour les particuliers et les clubs

Oui, je m'abonne pour 12 numéros à partir du **numéro**.....
(delai d'enregistrement environ 1 mois. Votre abonnement peut commencer à partir de n'importe quel numéro,)

Nom.....Prenom.....

Adresse.....

.....

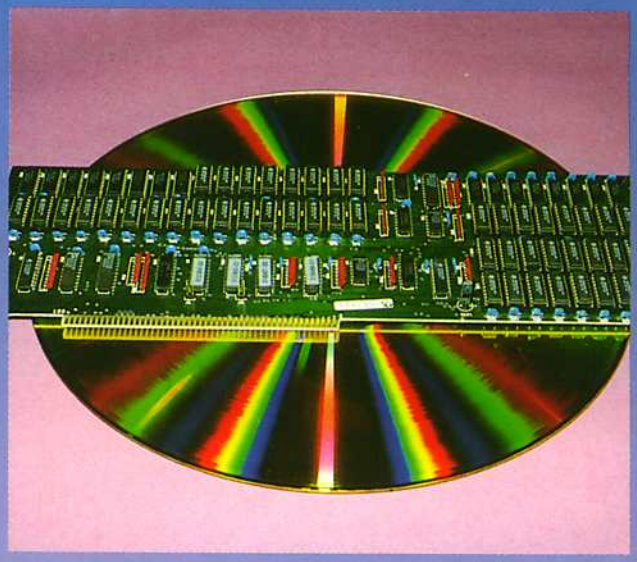
Bon à découper et à adresser avec votre réglement au nom d'A-News à : **A-News Diffusion, 24500 Eymet**

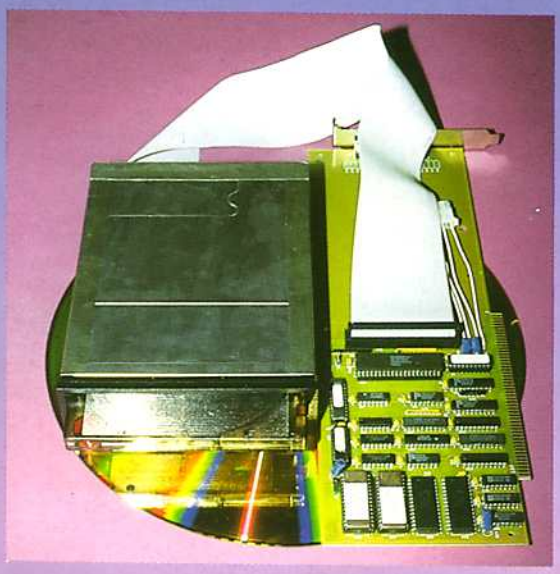
Les abonnés sont priés de noter que le numéro du dernier journal qui leur sera envoyé est imprimé sur l'etiquette d'envoi, et de renouveler leur abonnement en temps voulu.

OFFRE SPECIALE
Les 12 anciens numéros d'A-News de votre choix
175F
port (surface) compris.
Economisez 70F

CARTE EXTENSION MEMOIRE
COMMODORE A2058
ETENDUE A 8 Mo
CHIPS 100 NS

8424.00 Frs HT
9990.00 Frs TTC





LECTEUR DE CARTOUCHES
GVP IMPACT HC- SQ44K
42 Mo AUTOBOOT . 25 ms
CARTE CONTROLEUR

8424.00 Frs HT
9990.00 Frs TTC

AMIGA 2500
68020 . 14 Mhz
DISQUE DUR 40 Mo
3 Mo RAM

21914.00 Frs HT
25990.00 Frs TTC

165 RUE JEANNE D'ARC 75013 PARIS . METRO CAMPO FORMIO
TELEPHONE : 43 36 96 97 . FAX : 43 36 06 46

Il Etait Une Fois Dans l'Amiga

Le Contrôleur, La RAM, Le Disque Dur et UN Slot !

Le meilleur moyen de posséder un A2000 avec 3 Mo de RAM et un disque dur.

EFFICACITE : Intégrant un contrôleur SCSI autoboot et 2 Mo de RAM, la carte SR de GVP n'utilise qu'un seul slot de votre A2000.

PERFORMANCES : Des disques durs de marque et la haute technologie des contrôleurs GVP garantissent les meilleures performances.

PRIX : Comparée à une simple extension mémoire, la carte SR vous offre le contrôleur SCSI sans surcoût. Avec un disque dur, sans RAM, elle vous permet d'envisager sereinement l'achat de mémoire supplémentaire. Complète, c'est l'intégration des coûts les plus bas et des performances les plus hautes.

QUALITE : C'est un produit GVP !

MAINTENANT EXTENSIBLE A 8 Mo POUR LE MEME PRIX
CONFIGURABLE EN 0, 2, 4 ou 8 Mo

DISQUES DURS
20, 30, 40, 45, 80 et 100 Mo.

DISQUE DUR
AMOVIBLE 44 Mo.

GVP SCSI/RAM CARTE MULTIFONCTIONS :

- Autoboot en standard sur partition FFS.
- Transfert DMA 16 bits via un buffer de 16 Ko sur la carte offrant de hautes performances sans intéraction avec la DMA de l'Amiga.
- Connecteur SCSI externe compatible Macintosh.
- Supporte jusqu'à 7 unités SCSI : disques durs de 20 à 100 Mo, disques amovibles SYQUEST, système BERNOULLI, streamer 150 Mo ...
- 0 ou 2 Mo de Fast RAM entièrement Autoconfig.

Renseignez-vous auprès de CIS ou d'un point de vente-conseil GVP.
(liste sur simple demande au 56-374-378)

Photos et caracteristiques non contractuelles.
AMIGA EST UNE MARQUE DEPOSEE DE COMMODORE AMIGA Inc.
MACINTOSH EST UNE MARQUE DEPOSEE D'APPLE Computers.

CIS.
571, Cours de la Liberation
33400 TALENCE - FRANCE-
TEL : 56-374-378 / FAX : 56-040-895

venez voir GVP en action sur le stand **CIS** au SICOB du 23 au 28 avril 90

HALL 6 ALLEE G